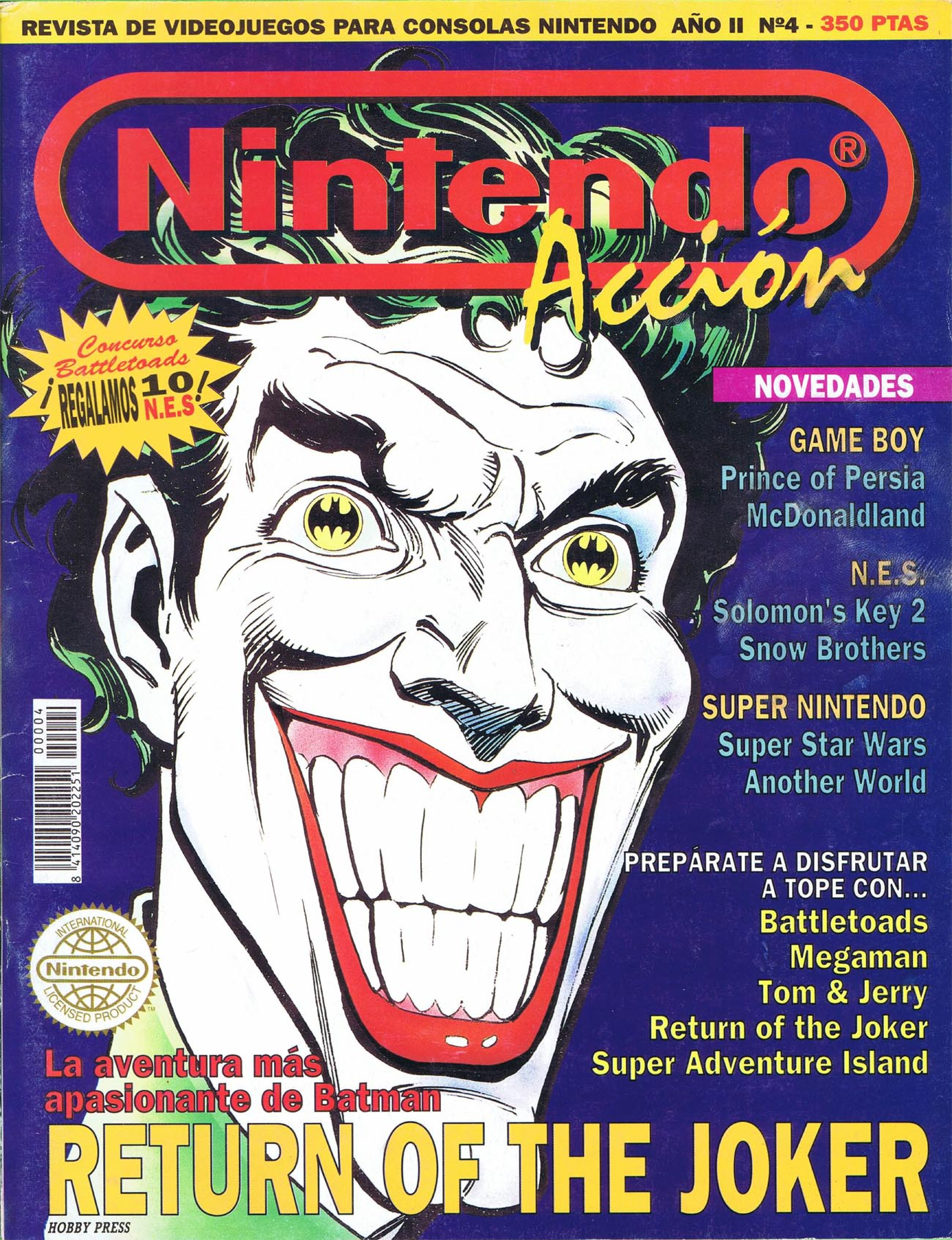

REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO II Nº4 - 350 PTAS
Nintendo®
Acción
Concurso Battletoads
¡REGALAMOS 10 N.E.S!
NOVEDADES
GAME BOY
Prince of Persia
McDonaldland
N.E.S.
Solomon's Key 2
Snow Brothers
SUPER NINTENDO
Super Star Wars
Another World
PREPÁRATE A DISFRUTAR A TOPE CON...
Battletoads
Megaman
Tom & Jerry
Return of the Joker
Super Adventure Island
8 414090 202251 00004
INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT
La aventura más apasionante de Batman
RETURN OF THE JOKER
HOBBY PRESS



¡QUE VIENE
TRES NUEVOS JUEGOS AL MOGOLLO
T2
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
SAYONARA BABY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
THE SIM
BART VS. THE
MULTIPLICATE
Recoge productos Krusty por todo el mundo para ganar el primer premio de un concurso de TV.
for play on the Nintendo Entertainment System
JALECO
Acclaim
Terminator 2 TM: Judgement Day-© 1991 Carolco International N.V.
The Simpsons TM & © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos los títulos y personajes son marcas registradas.


JALECO
Maniac Mansion
NO VAYAS SOLO
En la mansión del Dr. Fred suceden cosas muy extrañas.
PANTALLAS EN CASTELLANO
BASED ON THE ORIGINAL LUCASFILM GAMES
SEE THE TV VERSION ON THE FAMILY CHANNEL
REV-A
VEN A LA NINTENDO
HOLLYWOOD
CHINA
Official Nintendo Seal of Quality
Consola desde 8.600 Pts.+IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45
EXIGE ESTA MARCA. RECHAZA IMITACIONES.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM®



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez - Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte:
Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: José Luis del Carpio
Diseño y Autoedición:
Sole Fungairiño (Jefe de Sección), Elena Jaramillo, Santiago Lorenzo
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Fotografía: Luis Covaleda
Colaboradores: E. Lozano, David García, A. Dos Santos, M. García, A. Fernández, C. Alonso

Directora Comercial:
Mamen Perera

Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Director de Administración:
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación:
Paulino Blanco
Departamento de suscripciones:
Cristina del Rio, M.del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones:
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60
Imprime:
ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-36689-1992



Año II - Nº4
MARZO 1993
350 ptas. (Incluido IVA)

Este mes te contamos todo lo que quieres saber a cerca de...

Los «Super Stars»



60 BATMAN: RETURN OF THE JOKER

Sí, es Batman de nuevo. Y en esta ocasión protagonizando uno de los juegos más increíbles para los 8 bits de N.E.S.

62 SUPER STAR WARS

Uno de los que esperabas. Las aventuras del joven Jedy recobran actualidad con esta maravilla de LucasArts.

64 PRINCE OF PERSIA

El clásico de los ordenadores para la portátil de Nintendo. No te lo puedes perder. Una delicia para los amantes de las cosas bien hechas.

66 ANOTHER WORLD

Un lugar desconocido, una aventura fantástica, un mundo de sensaciones siniestras que parece que no va a terminar nunca. Todo eso y mucho más para tu Súper Nintendo.

68 MCDONALD LAND

El hombre de las hamburguesas te necesita . Ayúdale y pasarás un rato súper divertido.

70 SOLOMON´S KEY 2

Engrasa tus circuitos, porque ha llegado el momento de poner en marcha el coco.

78 ROBIN HOOD

El futuro bienestar de un país dependerá de tu habilidad e inteligencia. Lady Marian te aguarda y los apasionantes misterios del bosque de Sherwood también.

80 WORLD LEAGUE BASKETBALL

Dobles, pasos, triples... La estrella de los simuladores de baloncesto para Super Nintendo ha llegado. ¿A qué esperas para conseguir tu mejor canasta?

... y TODAS las novedades de este mes para tu Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy

Y las Secciones Habituales:

6 NINTENDO NEWS

Una rigurosa selección de las noticias que más interesan a los incondicionales de Nintendo. No te las pierdas por nada del mundo.

27 CONCURSO BATTLETOADS

Un simpático cuestionario te dará la oportunidad de llevarte a casa una de las diez consolas N.E.S que regalamos.

88 SELECCIÓN ÉXITOS

Este mes te ofrecemos la lista de éxitos más completa. Todos los detalles de los mejores juegos para N.E.S., Super Nintendo y Game Boy.

94 EN CLAVE NINTENDO

Hablamos de trucos y sólo de trucos. Pero también entendemos de estrategias, pantallas finales, «passwords» y un montón de cosas que te sacarán de más de un apuro.

120 ZONA ZERO

Nos interesan tus trucos, tus dibujos, las fotos de tus records, tus cartas, cualquier cosa que tenga que ver con el mundo que más nos apasiona. Te esperamos.

Editorial

En este número hemos pretendido ser un poquito mejores. No sólo no nos hemos conformado con aumentar el número de páginas, sino que además hemos apostado por una línea más activa que incluye un súper reportaje sobre el futuro de Nintendo como botón de muestra. Ambas decisiones tienen una base contrastada que tenemos que situar en vosotros y en vuestras cartas como punto inicial. Pretendemos ir con los tiempos, con los nuevos tiempos, pero sin dejar a un lado vuestras opiniones, vuestros mensajes y vuestras iniciativas.

Quizá, de todas formas, nos falte mucho para llegar hasta donde queremos. Pero así es mejor. Tampoco se trata de correr desesperadamente, sino más bien de incorporar las cosas que de verdad vayan haciendo falta. ¿Estáis de acuerdo? Bueno, con que asintáis con la cabeza es suficiente.

Esperamos, en todo caso, que el aumento de páginas, que en su mayoría se ha llevado nuestro apartado de juegos en profundidad, se note. Y que el reportaje que tenéis en las primeras páginas, aquello del futuro tecnológico de Nintendo, os diga lo suficiente como para leéroslo de principio a fin.

Del resto poco más hay que hablar. Tenemos todas las novedades del mes de marzo, todos los trucos de todos los tiempos, dos Marios para la zona zero (ya os enteraréis) y fabuloso concurso con los Battletoads de N.E.S. Al pie del cañón, como siempre.

La redacción



TELEPLAY, NUEVO SISTEMA PARA JUGAR POR TELÉFONO

La compañía norteamericana Baton Technologies está a punto de revolucionar el futuro de los videojuegos. Su último invento, el «TelePlay», permitirá por vez primera a los emperdenidos de la consola demostrar sus habilidades a larga distancia y sin observar la cara del «adversario». ¿Cómo? A través del hilo telefónico, que para eso estamos en la era de las comunicaciones y las ciencias adelantan que es una barbaridad. Nos explicamos a fondo.

El «TelePlay» es un modem que funciona a 2400 baudios y se conecta al slot de la consola N.E.S. Su funcionamiento es muy sencillo. Basta con conectar el aparato al teléfono, marcar el número del oponente con el que se desee jugar y dar a un simple botón. Sólo hay que cumplir con dos requisitos: que el presunto «enemigo» tenga su «TelePlay» y que se utilicen los juegos que Baton Technologies ha diseñado para el invento. Y que por cierto son: «Terran Wars», una especie de Guerra de las Galaxias, «Battle Storm», una epopeya histórica a los mandos de un tanque, «Siege and Sorcery», un juego al estilo Stratego, y un cartucho de biplanos que aún no tiene nombre definitivo.

El «TelePlay» aparecerá en Mayo en los Estados Unidos y estará disponible tanto para N.E.S. como para Genesis (Sega Mega Drive), ya que el objetivo es que incluso se pueda jugar a los mismos programas desde diferentes consolas. Pero no sólo jugar. El «TelePlay» también vendrá preparado para aceptar una norma Standard IBM de teclado, de tal forma que un futuro podamos conectar nuestra consola a una base de datos o a cualquier red de comunicación, cosas en las que, por cierto, Baton Technologies, está trabajando desde ya.

EL CLUB NINTENDO CAMBIA DE DIRECCIÓN

Con la vista puesta en mejorar el servicio a los más de 100.000 socios que ya figuran en su lista, el Club de Nintendo de Erbe se ha hecho con unas nuevas oficinas al tiempo que ha adquirido una centralita telefónica, que le permitirá despachar todas vuestras llamadas.

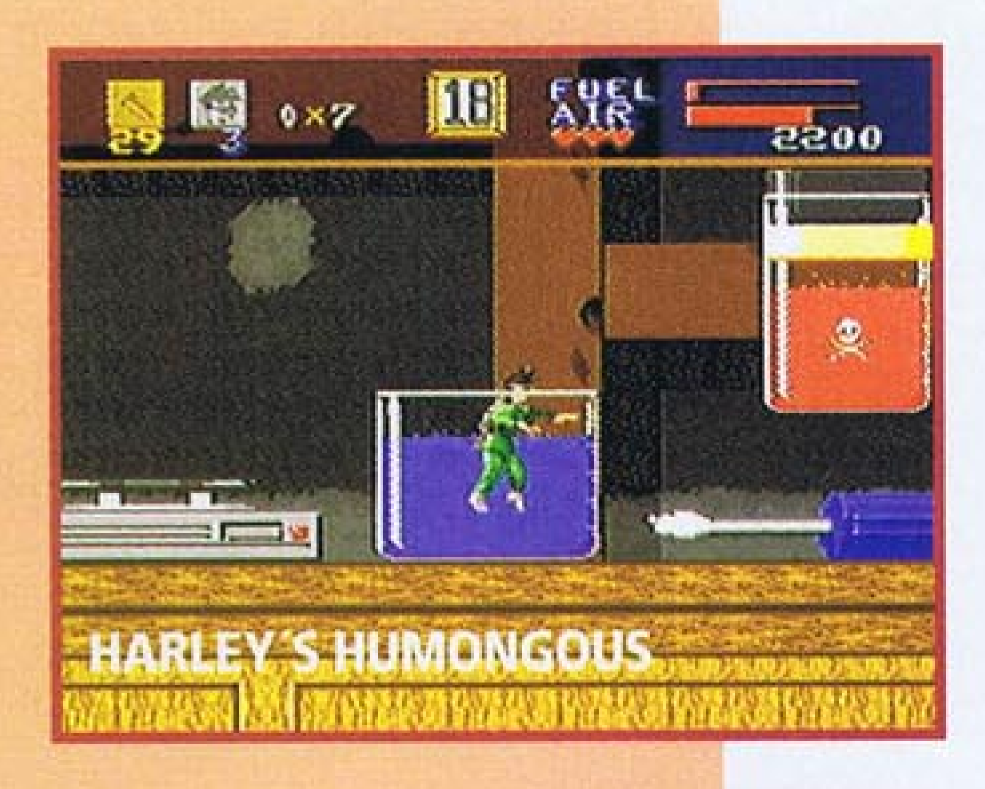
La nueva dirección del Club Nintendo de Erbe es **C/ Rodriguez Marín, 61** (28016 Madrid) y su nuevo número de teléfono: **91- 562 83 01.**

HI TECH PREPARA DOS NUEVOS TÍTULOS PARA SUPER NINTENDO

Hi Tech Expressions, la firma inglesa que ya obsequió a los usuarios de Nintendo con juegos como «The Hunt for Red October», un trepidante arcade basado en el formidable film, tiene preparados dos nuevos cartuchos para la súper 16 bits. Se trata de «Harley's Humongous Adventure», un título que va a dar mucho que hablar, y «Tom & Jerry», la versión grande del fabuloso arcade del gato y el ratón. Si os parece, os contamos a grandes rasgos de qué va cada uno.

El argumento de la aventura de Harley Humongous es muy similar al de la película «Cariño, he encogido a los niños». Un adolescente demasiado curioso inventa una máquina que es capaz de reducir objetos al tamaño de un guisante. Por circunstancias del destino, el rayo reductor se vuelve contra él y ahora tiene que vagar por las partes hasta ahora desconocidas de su casa en busca de las piezas que le permitan volver a sus orígenes. Muy bueno y muy buenas críticas en revistas de postín.

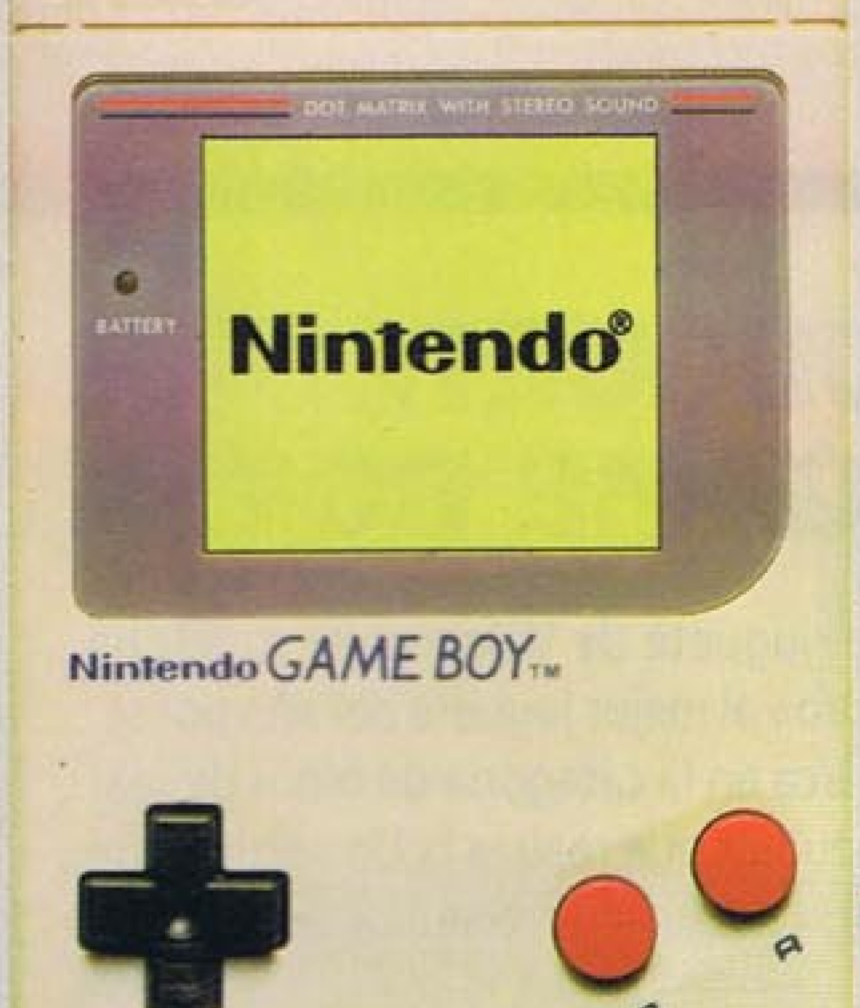
Respecto a la movida 16 bits de Tom y Jerry decir que es el siguiente en la lista de Hi Tech, que narra las aventuras de Jerry en la gran ciudad y que permite la participación simultánea de dos jugadores (el segundo juega con el primo Tuffy). Casi nada.



HARLEY'S HUMONGOUS



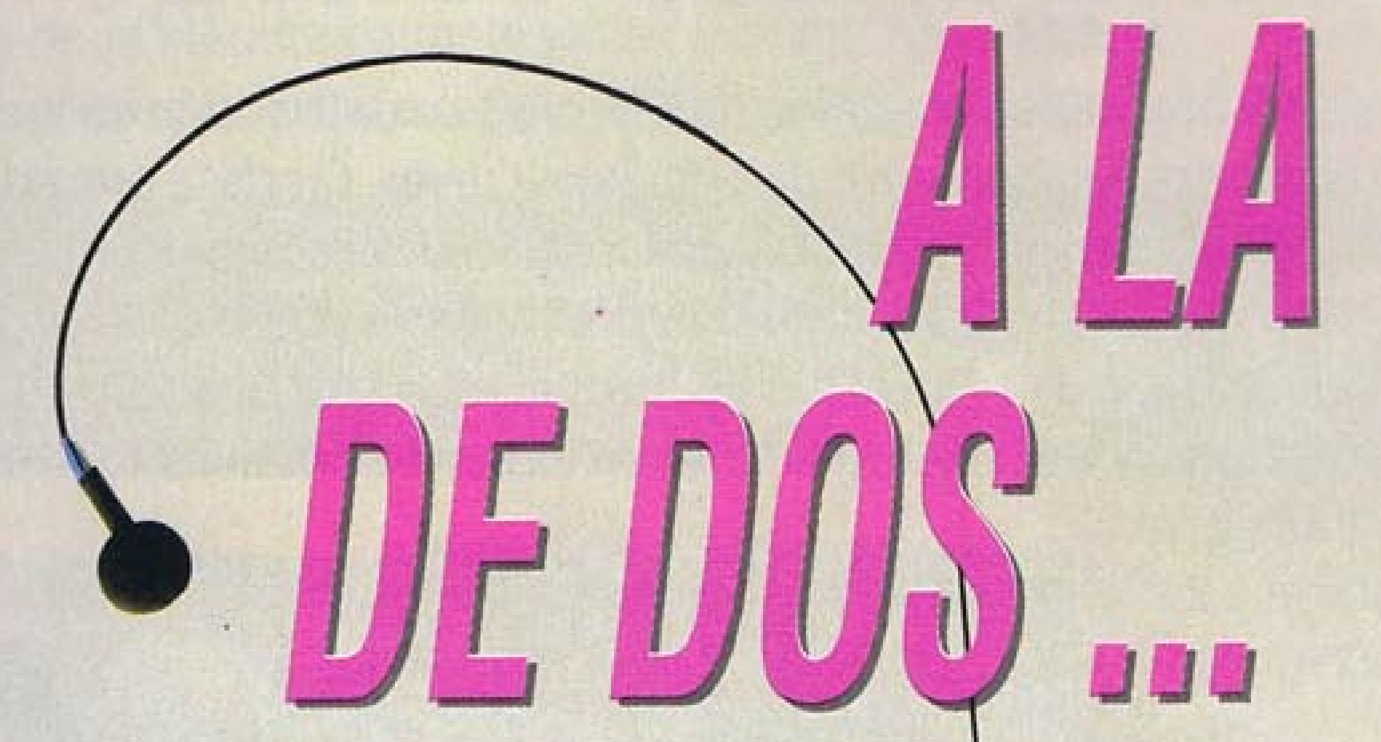
TOM & JERRY

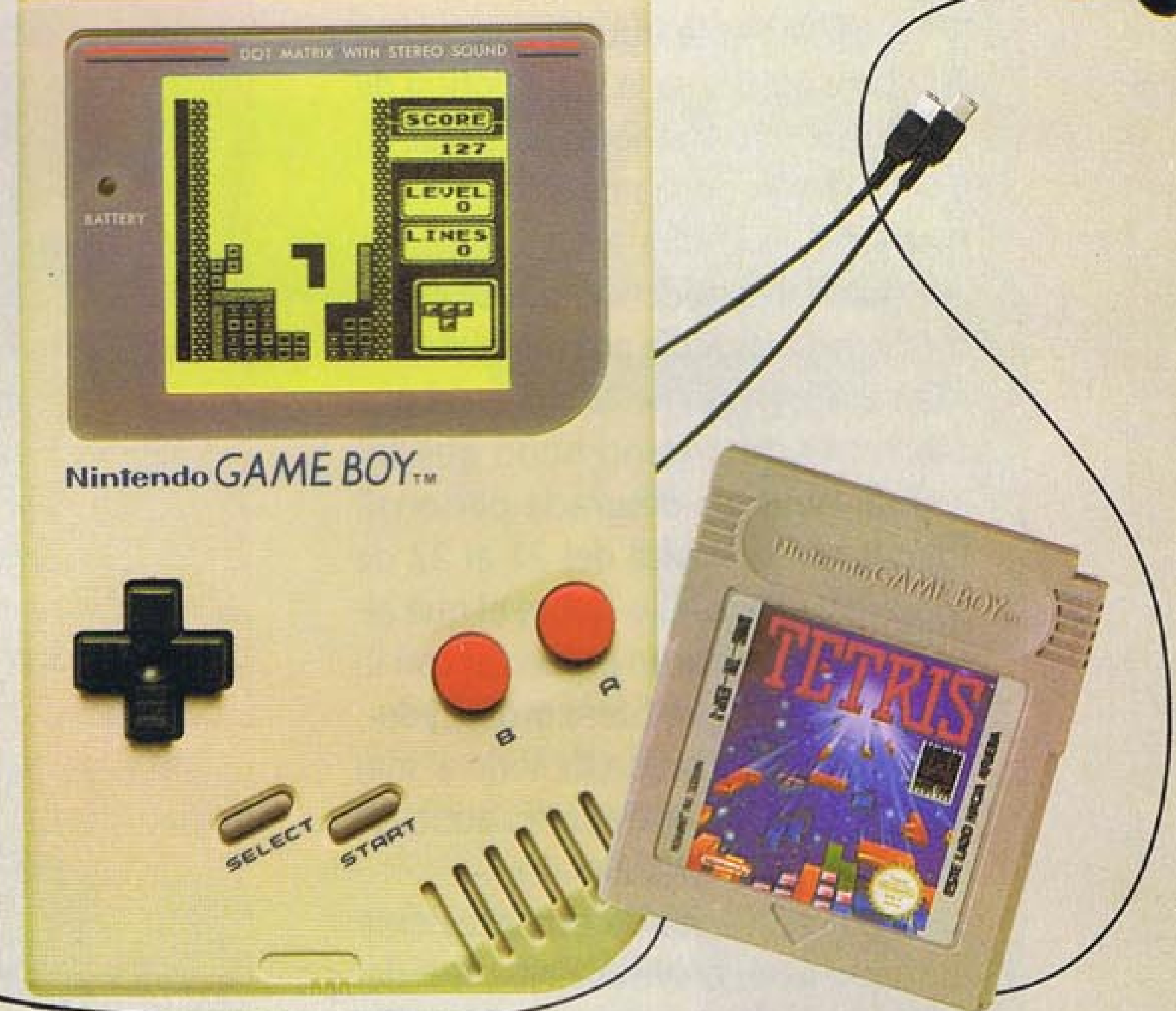




Todo un GAMEBOY.
Una portátil única.
El fenómeno de los 90...
¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!!
IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.





Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares, pilas y cable Game Link –, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.



¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.



Y A LA DE TRES !!!





GAMEBOY™ Nintendo®

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



LA FERIA DEL JUGUETE GALARDONA AL GAME BOY

La consola Game Boy repite premio. La feria del juguete de Valencia (FEJU 93) ha vuelto a galardonar a la portátil con el «Aro de Oro» al mejor juguete del año por segunda vez consecutiva. Este trofeo, que se enmarca en la categoría de niños de más de 11 años de edad, se concede a partir de los estudios que realiza la Universidad de Valencia sobre una muestra representativa del territorio nacional en colegios de E.G.B. Enhorabuena, Game Boy, has sido la mejor. Otra vez.

UN INCENDIO DESTRUYE EL ALMACÉN DE ERBE

Posiblemente algunos de vosotros conoceréis ya la triste noticia de que Erbe -distribuidora oficial en España de Game Boy y Super Nintendo- vio cómo el almacén en el que guardaban todo su stock de cartuchos y consolas ardía por completo.

Tan desgraciado percance, en el que afortunadamente no hubo que lamentar ninguna desgracia personal, tuvo lugar la noche del 21 al 22 de Febrero y el incendio -sobre el que algunos detalles hacen especular con la posibilidad de que fuera provocado-, produjo la destrucción de todo el material que se encontraba en aquellos momentos en dicho almacén.

Las consecuencias de este accidente son fácilmente previsibles. A pesar del enorme esfuerzo que todo el equipo de Erbe está llevando a cabo para que el usuario se vea lo menos afectado posible, cabe pensar que el abastecimiento de cartuchos y consolas en las tiendas se verá ligeramente disminuido durante las próximas semanas, especialmente en lo que se refiere a títulos que no son últimas novedades.

Por todo ello, desde Nintendo Acción no podemos menos que ofrecerle a Erbe todo nuestro apoyo, al tiempo que os pedimos a todos un poco de comprensión en el caso de que os viérais afectados de alguna manera por los efectos de tan lamentable accidente.

¡Ánimo, Erbe. La gran familia de Nintendo está con vosotros!.

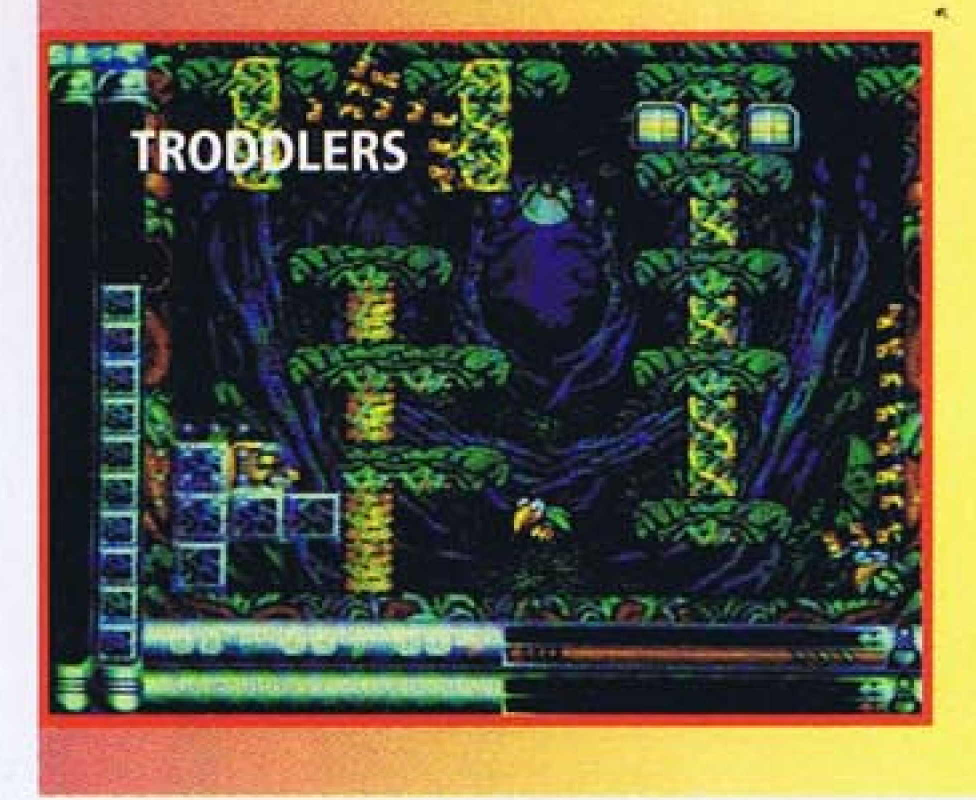
DRO SOFT DISTRIBUIRÁ A «THE SALES CURVE»

La compañía Dro Soft ha adquirido los derechos de distribución en nuestro país de los productos para Nintendo de «The Sales Curve». Gracias a este acuerdo, refrendado por la presencia en nuestra redacción de Nadia Sigh -representante para asuntos internacionales de esta firma- los mejores títulos de la compañía inglesa para consola podrán ver la luz en nuestras tierras. ¿Y cuáles son esos grandes títulos?, os preguntaréis. Pues bien, allá van, con fechas de lanzamiento y todo.

El primer título que saldrá al mercado es «Super Swiv», un trepidante arcade cuyo lanzamiento está previsto para la segunda quincena de Abril. «Rodland», otro de los clásicos de plataformas, estará a finales de Junio en su versión N.E.S. y a principios de Julio en su cartucho Game Boy. También para el verano está previsto que «Power Paws», en su versión Game Boy, salga a la calle para deleitar a los amantes del puzle. Y un mes después, «Troddlers» para Super Nintendo -un adictivo arcade de plataformas a 175 niveles- completará la primera lista de la cas inglesa. Pronto más. Seguiremos informando.



Nadia Sigh expone el plan de lanzamiento de The Sales Curve a nuestro director, Amalio Gómez, ante la atenta mirada de Ignacio Osuna, responsable de Dro Soft.



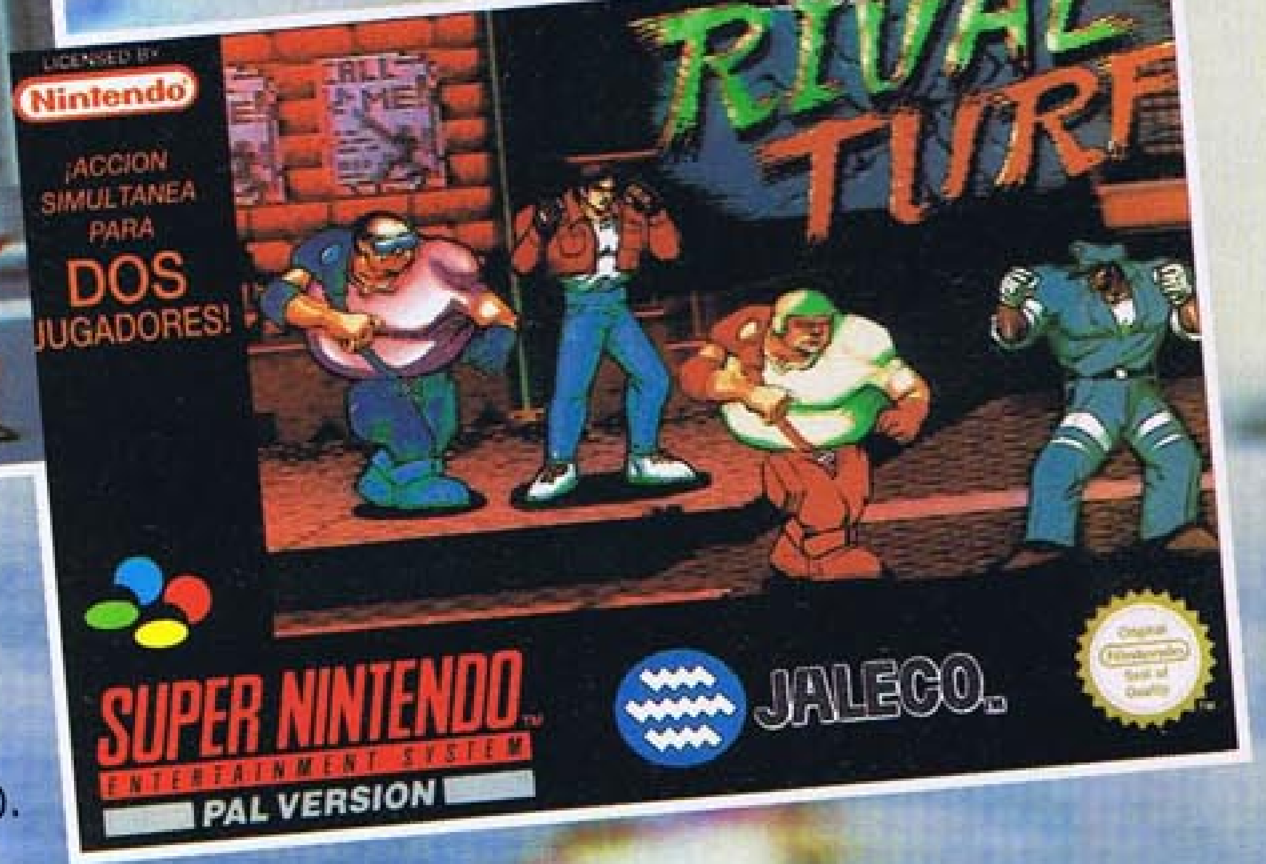


¡A POR ELLOS!



EARTH DEFENSE FORCE.
En el siglo 23, la mejor defensa sigue siendo un buen ataque. 8 armas de alta tecnología y scrolling horizontal super-rápido.

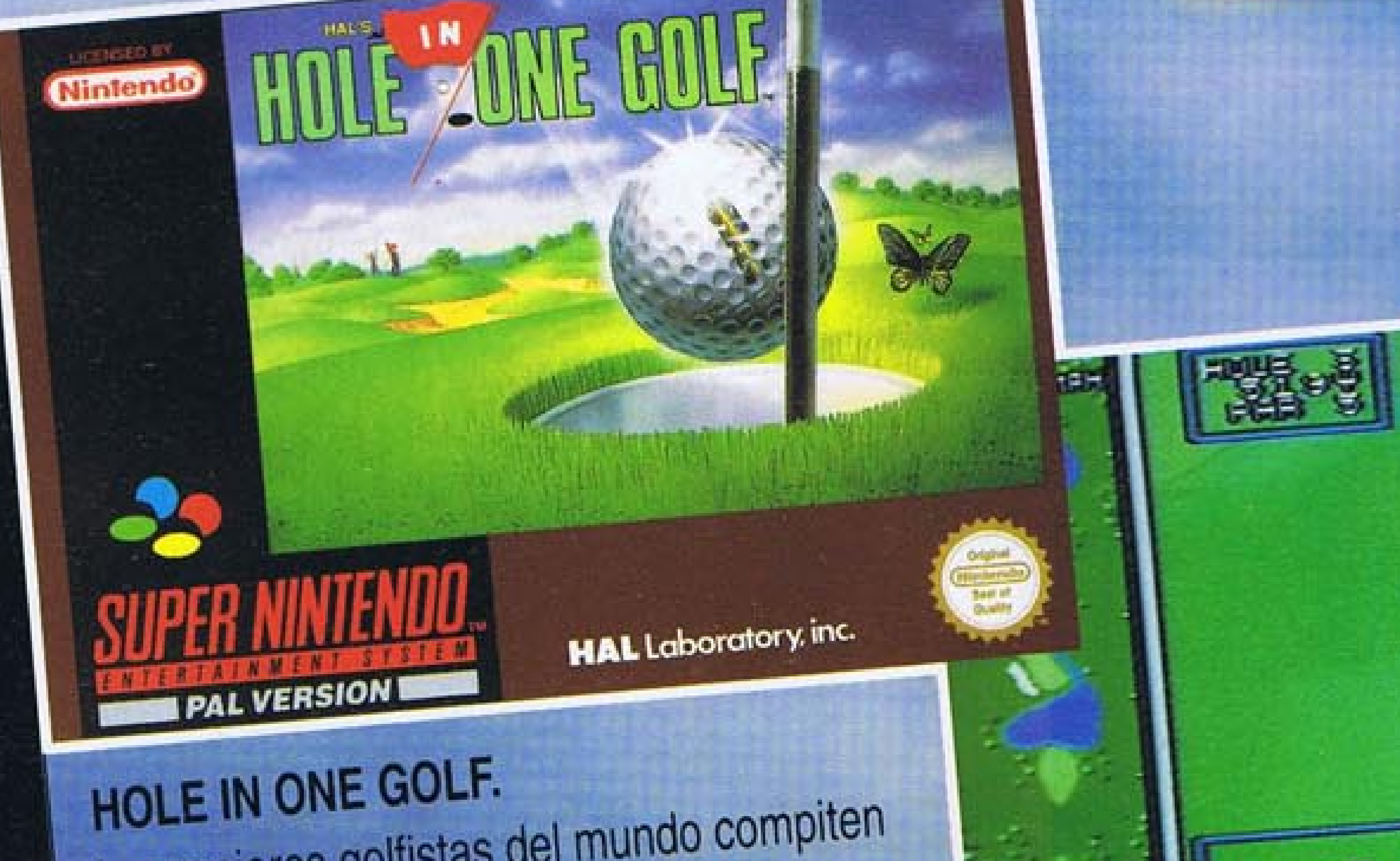




RIVAL TURF.
Los hermanos Brawl no se andan con chiquitas. Están hasta las narices de los gamberros que han invadido su barrio. Acción simultánea para 2 jugadores.

Captúralos. Atrapa 3 nuevos juegos para tu Super Nintendo. 3 apasionantes retos en 16 bits. Que no se te escapen, valiente.

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM





HOLE IN ONE GOLF.
Los mejores golfistas del mundo compiten por un prestigioso Gran Premio. Múltiples opciones de juego.



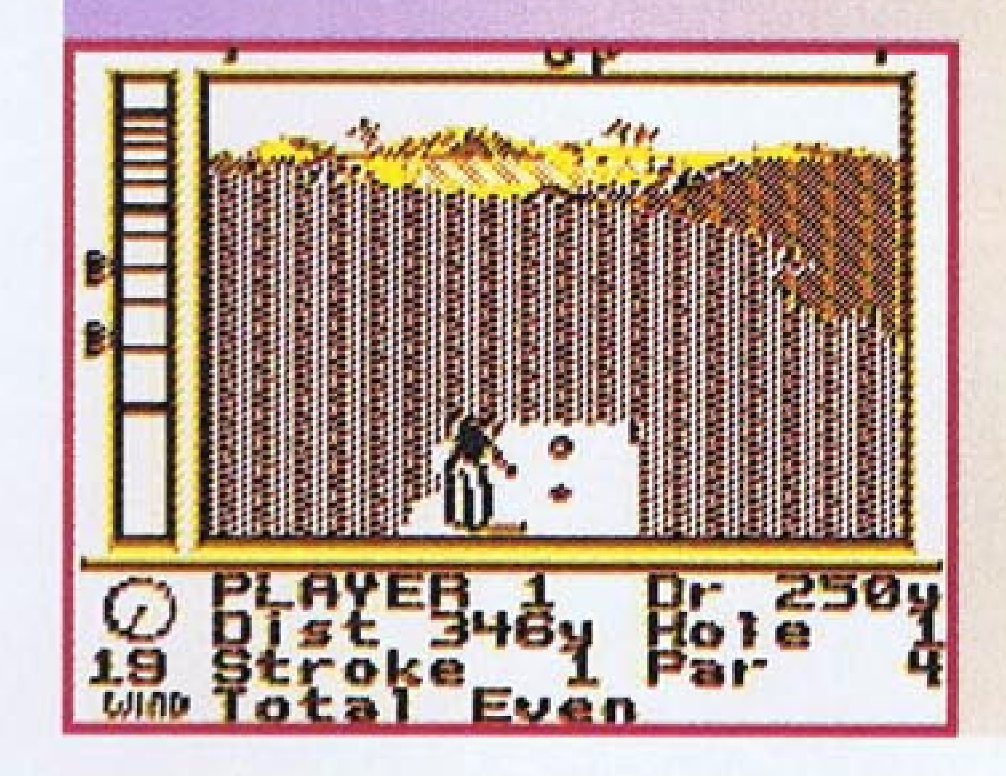
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

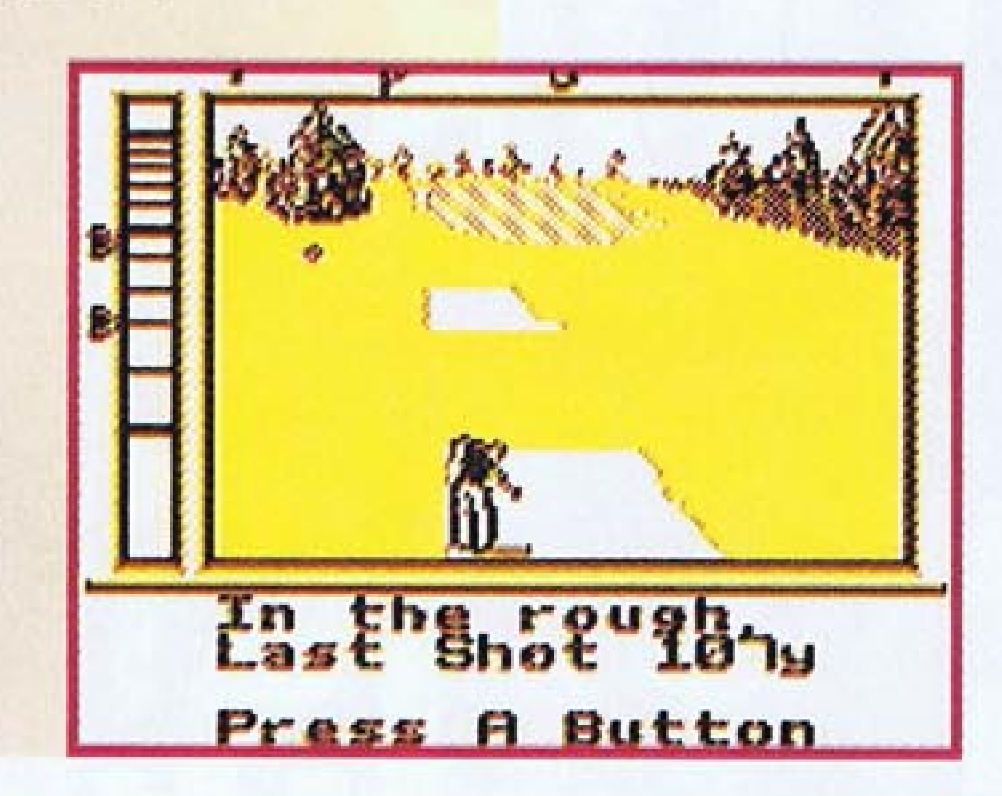


GOLF DE LUJO EN GAME BOY

Los mejores golfistas siempre participan en los mejores torneos, ganan los mejores premios y hacen los mejores golpes. Por eso, suponemos, siempre pretenden estar en los mejores sitios, incluso a la hora de convertirse en gráficos sobre una pantalla. Algo así le pasa al genial Jack Nicklaus, que después de demostrar por esos campos de Dios sus habilidades con los «palos», ha decidido que el mejor sitio al que podía ir a parar es a la Game Boy. Y ahí le tenéis. Protagonizando un juego al que aporta sus dotes innegables de maestro del golf, y dejando que los cuatro jugadores que pueden participar en los cuatro recorridos al uso, se deleiten con sus conocimientos, dominio de la técnica y portentosas habilidades.

Si sois unos aficionados al golf de altura y además tenéis una Game Boy, muy pronto, a finales de este mes, podréis disfrutar de uno de los ases de este deporte de élite. Por cierto, de su distribución se encargará Spaco S.A.





NIGEL MANSELL, A CORRER EN SUPER NINTENDO

El genial campeón del mundo de Fórmula 1, Nigel Mansell, está dispuesto a demostrar sus habilidades como conductor en Super Nintendo. Gremlin, la misma compañía que le llevó al ordenador, ha sido la encargada de dar este súper salto en plan consola para deleite de los muchos fans del piloto.

«Nigel Mansell Grand Prix» ha sido diseñado a la antigua usanza de los mejores programas de F-1. Con una perspectiva frontal, un estupendo circuito que pasa a velocidades de vértigo bajo las ruedas y un paisaje casi, casi digitalizado que reproduce a la perfección los grandes circuitos de la Fórmula 1. Pronto estaremos contigo, Nigel.





SUPER DOUBLE DRAGON, POR FIN EN SUPER NINTENDO

Billy y Jimmy han vuelto. La saga de los hermanos karatekas que popularizó Technos en la máquina recreativa y que posteriormente Tradewest y Acclaim lanzaron para Game Boy, está ahora en 16 bits. Los fanáticos de la lucha del doble dragón están de enhorabuena. En breve van a poder disfrutar de los 8 megas que trae el cartucho de Tradewest y de toda la emoción que supone una vuelta -y un estreno- ante todo espectacular. Marzo será el mes clave para ellos. A lo largo de este mes, Spaco S.A. distribuirá uno de los bombazos más esperados por el público deseoso de acción. Claro que no es para menos porque el jueguecillo, por lo que hemos podido ver, se las trae. Tiene unas animaciones de golpes fabulosas, detalles como el que se puedan parar los puñetazos del adversario y devolverle una buena patada, muchísimas fases y unas melodías de las que quitan el hipo. Avisados estáis, muy pronto, Double Dragon, en Super Nintendo.





A PUÑETAZO LIMPIO



Van contigo. Nintendo

SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

Van con tu GAME BOY™

El año del cambio

NINTENDO, A LAS PUERTAS DEL FUTURO

¿Os habéis planteado alguna vez cómo serán los juegos del futuro?, ¿os habéis imaginado hasta dónde puede llegar la más alta tecnología aplicada a «simples» cartuchos para consolas? Bien, pues ya podéis dejar de imaginar. El futuro está aquí y viene mucho más explosivo de lo que podáis llegar a pensar. Nada de lo que habéis visto hasta ahora se puede comparar con lo que vendrá en los próximos años. Por eso hemos decidido prepararos para el shock tecnológico y abrir una puerta a los nuevos tiempos. Señoras y señores, a continuación: ¡el presente y el futuro de Nintendo!

Las grandes compañías siempre trabajan de acuerdo a una regla muy sencilla: cuando tú vas, yo estoy de vuelta. Antes de que salga un producto a la venta, ya han pasado mil proyectos sobre la mesa de investigación y desarrollo de la compañía, conteniendo unas ideas que superan con creces a lo que uno está viendo y disfrutando por primera vez.

Nintendo no es una excepción, sino el exponente más firme de esta regla. Trabajar con videojuegos es algo que se presta a ir por delante de la actualidad. Y dejar estos temas en manos de japoneses, es algo que garantiza el éxito.

En este reportaje pretendemos abrir la puerta de ese futuro y presentaros lo que hay dentro. Conocer en qué se está trabajando y con qué objetivos y transcribirlo de la manera más sencilla posible.

Entre otras cosas, porque es bastante complicado hablar de la revolución Nintendo, cuando algunos de vosotros desconoceréis su nacimiento. Por eso, trataremos de que sea lo más práctico y útil posible.

Lo que váis a leer a continuación presenta, a grandes rasgos, los últimos trabajos de la empresa japonesa, así como prevé el paso de determinados acontecimientos.

Nos hemos centrado exactamente en el Súper Chip FX, en la turbia historia del CD Rom y en las técnicas de digitalización de imágenes que hoy por hoy se practican en gran cantidad de juegos.

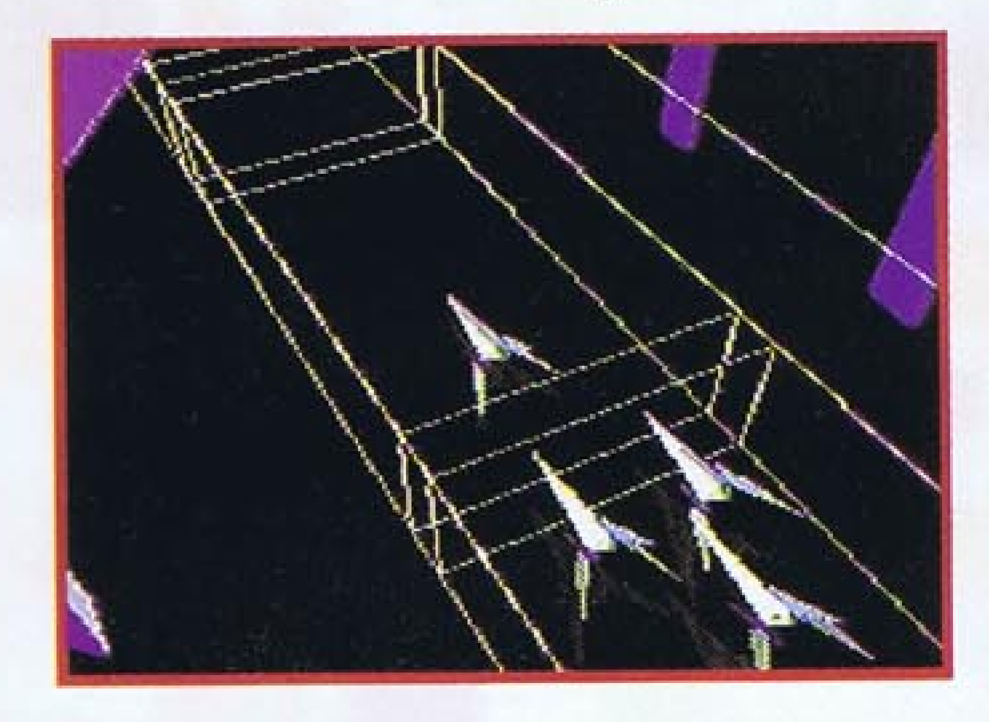
Pero antes de que os pongáis con él, nos gustaría deciros algo: Nintendo suele trabajar bajo un secretismo absoluto. Son muy pocas, por no decir ninguna, las filtraciones sobre productos nuevos o proyectos en marcha. Tened en cuenta que una palabra de más puede arruinar contratos millonarios o favorecer a otros que siempre pueden andar a la caza.

Una vez hecha la advertencia, ahí va el contenido de este interesante reportaje.

Que ustedes lo disfruten y lo asimilen lo mejor posible. ■

Pequeños objetos, grandes revoluciones

Lo último en tecnologías de vanguardia para jugar es un simple chip. Sí, una pequeña placa de silicio que puede dar un vuelco no sólo al concepto de juegos para Super Nintendo, sino también al tipo de cartuchos con el que estamos acostumbrados a jugar. Su nombre es FX (abreviatura inglesa de efectos especiales) y su revolución se debe a tres factores: el re-



La introducción al juego también aprovecha las ventajas del chip desarrollado por Nintendo.

ducidísimo espacio que ocupa, la gran ventaja que supone incluirlo en un cartucho (y no en la consola) y la cantidad de posibilidades que ofrece. Si os parece, podemos pasar a ver estos aspectos en profundidad y a hablar de los juegos que se están haciendo para y con él.

El límite está en la imaginación

El súper chip FX es, técnicamente, un microprocesador de 16 bits que trabaja en funciones gráficas a alta velocidad (exactamente 10,74 Mhz, lo que supone triplicar la capacidad



Imágenes de esta espectacularidad son posibles gracias a la intervención del súper chip FX

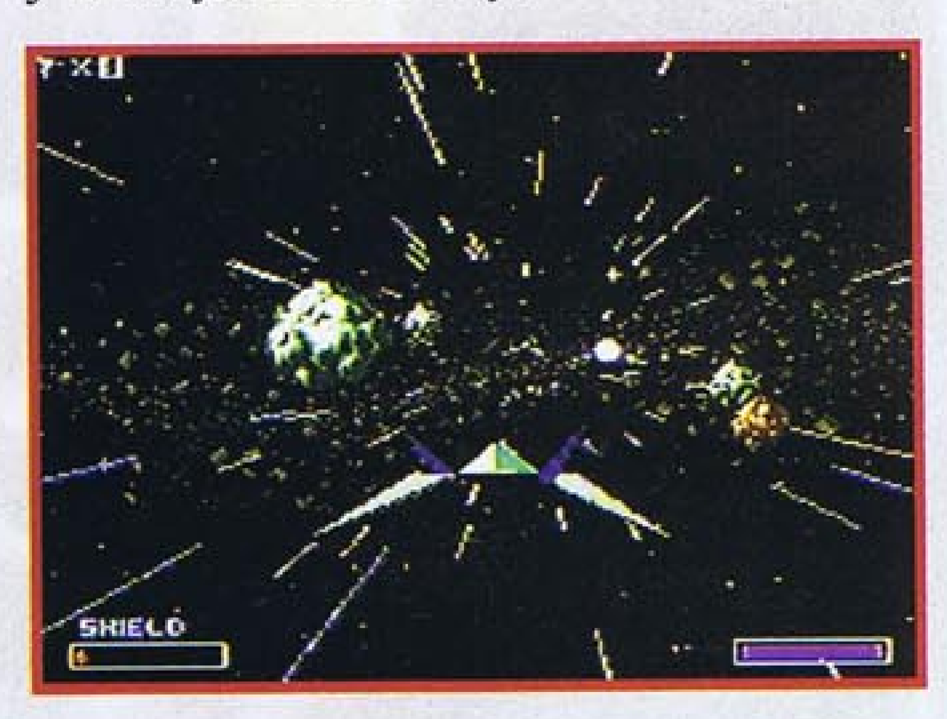
de la CPU de Super Nintendo).

Posee una memoria caché de 512 bytes y, aunque os parezca imposible, viene incluido en el propio cartucho. Él solito se encarga de manipular polígonos tridimensionales en tiempo real (vectores, que dirían los aficionados al ordenador), así como de crear perspectivas 3-D. Su prodigiosa tecnología le permite realizar cálculos a velocidades de vértigo: desde crear efectos especiales, a cambios de escala o rotación uniforme de polígonos.

El chip FX está llamado a organizar una pequeña revolución dentro del mundo de los videojuegos.

¿Que cómo lo hace? Bueno, eso es algo un poco complicado de entender, pero vamos a intentar explicarlo.

El chip FX se encarga de gestionar el entorno tridimensional de un juego: sombreado, rotación, manejo de polígonos, zooms... de una forma rápida, suave y precisa. Es como si dejara a un lado el CPU de la consola, y trabajara de una forma individual.

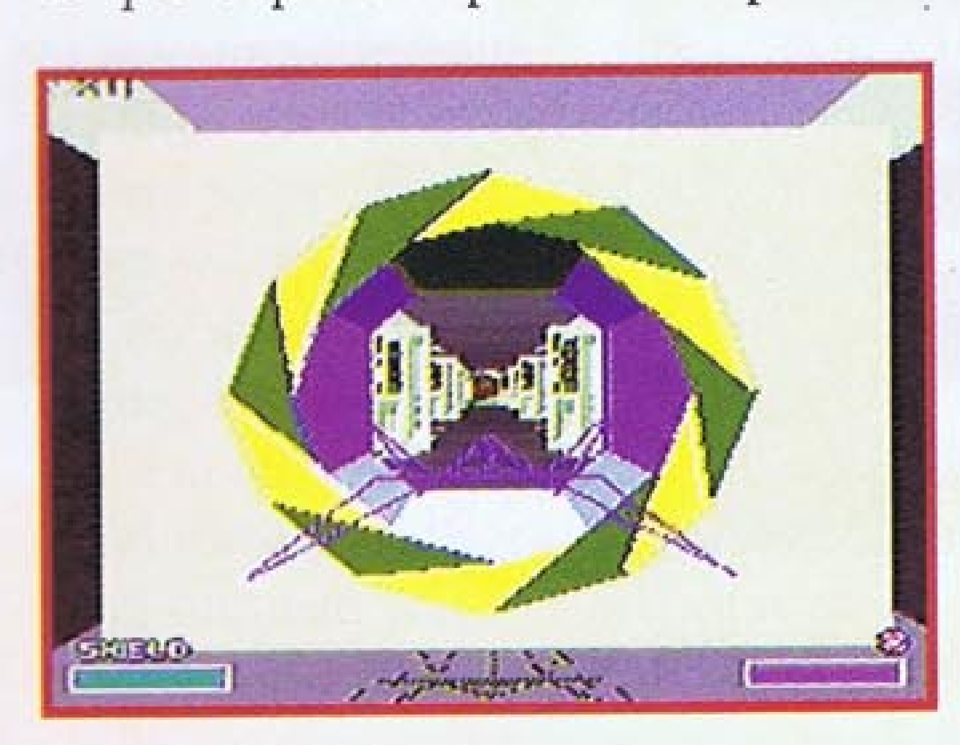


No, no es ninguna película, aunque lo parezca. Son pantallas sacadas del genial «Star Fox».

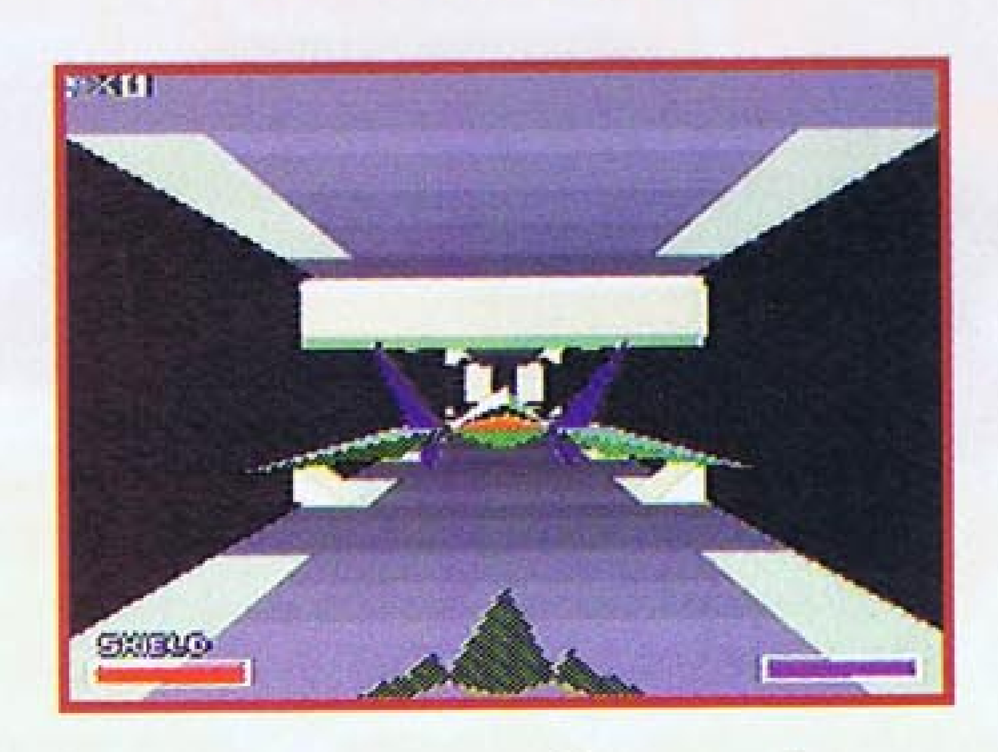
Así, la CPU podría dedicarse tranquilamente a otros temas (scores, músicas) y no tendría que esforzarse, ya que el trabajo gordo se lo quitaría el chip. Con ello se gana en rapidez y en espectacularidad, ya que se aprovecha al máximo la capacidad de la consola.

El prodigio de Nintendo

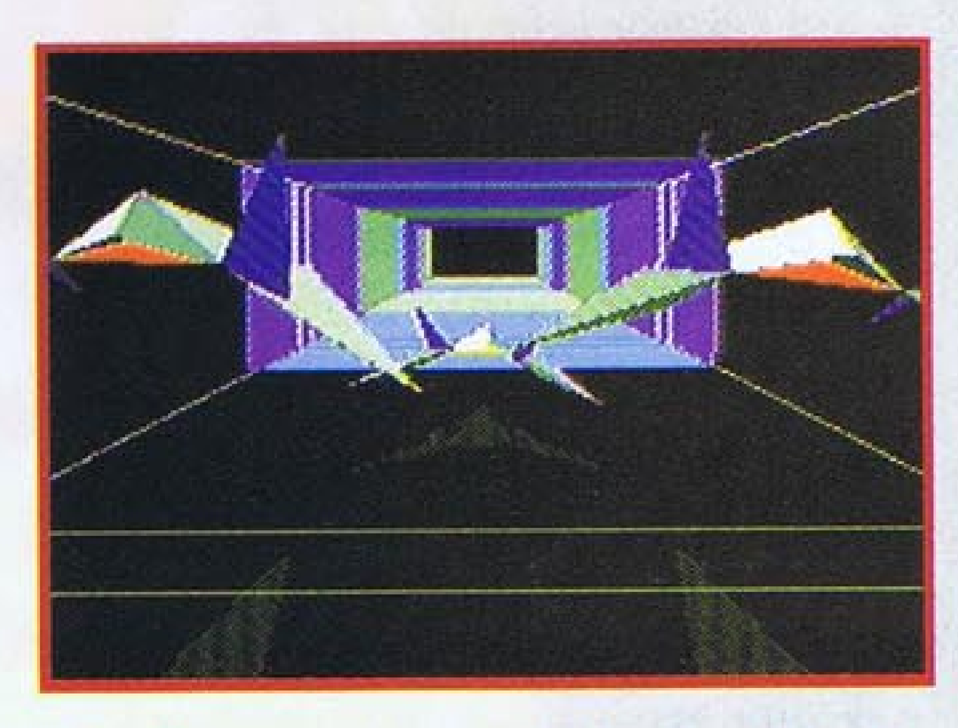
El primer juego que incorpora este fabuloso invento, se llama «Star Fox», título que saldrá a la venta en el mundo de forma simultánea -en Abril-, como los LP´s de los cantan-



El cartucho de Nintendo juega con la técnica a su antojo y da una sensación de dominio total.



Los acercamientos y otros efectos especiales también reciben la ayuda del famoso Modo 7.



«Star Fox» es un juego realizado a la medida del FX. Su argumento encaja con sus posibilidades.



A pesar del carácter «vectorial» de «Star Fox», lo cierto es que la creación del grupo Argonauts se mueve en los límites del mejor arcade.

El poderoso chip también facilita la acumulación de objetos en pantalla, gracias a la velocidad de sus cálculos y el sistema de planos que posee.



Las explosiones son el punto fuerte del chip FX. Este prodigio de la técnica detecta rápidamente el contacto y lo lleva a cotas cinematográficas.

SUPER CHIP FX

tes más famosos, y ha sido desarrollado por un grupo inglés llamado Argonaut Software (los que dieron vida a «Star Glider» para ordenador) para Nintendo Japón.

El argumento de «Star Fox» se mueve entre la epopeya galáctica, el arcade más activo y los simuladores de PC. A grandes rasgos va de un escuadrón de naves galácticas que debe sumergirse en el interior de un planeta con el objetivo de aniquilar a los batallones enemigos.

«Star Fox» basa toda su magia en la velocidad y uniformidad con que se mueven los polígonos que dan vida a la totalidad del cartucho: a los objetos, a los decorados, a las naves, a los enemigos, a todo en definitiva. Es la primera vez -imaginaos lo que puede venir después- que un juego para consola se desenvuelve en este tipo de mundos tridimensionales con tanta fluidez y velocidad. Hay cambios de escala, movimientos, giros y rotaciones que nunca se habrían producido de no ser por la ayuda del FX.

Pero «Star Fox» es sólo el principio de la revolución. Un principio que de momento se ha visto acotado por la propia Nintendo (lógico, ya veréis) al prohibir la utilización de este chip a las compañías que trabajan para ella durante los seis primeros meses. Es decir, que casas como Taito, Acclaim, EA o Sunsoft van a tener que esperar ese tiempo para incluir en sus cartuchos el maravilloso chip. Pero después... ■

ANÉCDOTAS STAR FOX

Aunque en Estados Unidos y Japón el jueguecillo de marras se va a llamar «Star Fox», hemos podido saber que en Europa no se va a adoptar ese nombre. Parece ser que problemas de registro con una compañía llamada STARVOX, impiden su utilización. Nintendo Japón aún no ha decidido el título del juego, pero todas las fuentes a las que hemos consultado apuntan que está al caer, y que promete ser al menos tan espectacular como el nombre por el que va a ser conocido en el resto del mundo.

En la recientemente celebrada feria de Las Vegas (C.E.S.), Nintendo de América adquirió un millón de unidades de STAR FOX a Nintendo Japón, con objeto de distribuirlas por todo el país. Parece que las previsiones de venta de este juego son increíbles y que incluso en la realidad puede acabar por superar tan escalofriante cifra.



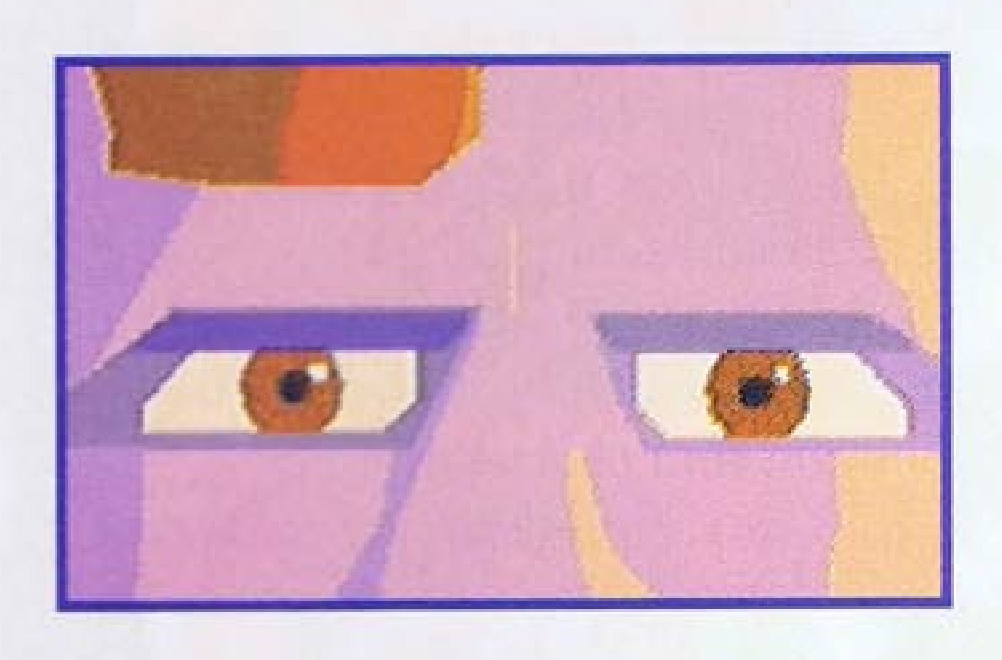
Está previsto que STAR FOX se venda en España a un precio no superior a las 10.000 pts. La política que se va a seguir con este tipo de productos, pretende no encarecer en exceso el coste de los cartuchos que tengan este chip, pero que os quede claro que los juegos desarrollados por compañías ajenas a Nintendo, costarán más de lo normal. En todo caso, no olvidéis que Nintendo pretende siempre utilizar la más alta tecnología al precio más asequible.

Nuevos juegos que van a usar este chip: todo apunta a que Acclaim será la primera compañía no Nintendo que va a introducir esta técnica. El juego que está preparando la casa americana se llama MORTAL KOMBAT, y por los escasísimos datos a los que hemos tenido acceso, os podemos avanzar que se trata de una especie de PITFIGHTER con gráficos digitalizados, una animación fabulosa y muchos acercamientos y cambios de escala. «F-ZERO 2», la segunda entrega del clásico de carreras intergalácticas, también parece predestinada a valerse del FX. Pero no os podemos asegurar nada, porque ya sabéis que en Nintendo todos los proyectos se llevan muy en secreto. Lo mismo, mismito para DUNGEON MASTER y OBITUS, juegos que están en la mente de "third parties" (compañías que no pertenecen a Nintendo pero trabajan para ella), que se han brindado a la introducción de este tipo de nuevas tecnologías.

Seguiremos informando.

TÉCNICAS DE DIGITALIZACIÓN

En Busca de los juegos reales



«Another World» es uno de los ejemplos más brillantes de técnicas de digitalización.

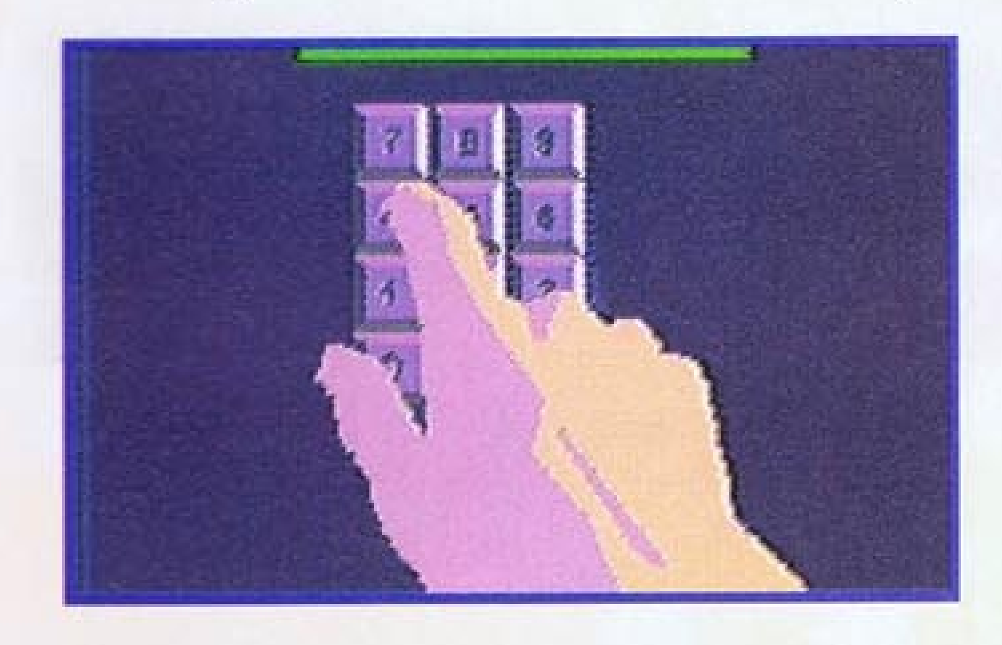
La digitalización es otra de las técnicas de moda. Sus resultados son brillantes pero aún presenta algunos problemas técnicos que pronto el CD ROM se encargará de solucionar.

Entre personajes de la talla de Mario, Schwarzenegger, Mickey Mouse o Mr. Parodius (cualquiera con los que juegas habitualmente) y los jugadores del WORLD LEAGUE BASKETBALL o los luchadores de SUPER WWF WRESTLEMANIA, hay una sola diferencia: la técnica.

Mientras que los primeros, consagradísimos protagonistas de juegos para Super Nintendo, han sido diseñados de acuerdo al método tradicional del papel cuadriculado (61.440 cuadros) y los 256 colores disponibles de una paleta total de 32.768, los jugadores de baloncesto y los guerreros del ring han sido fotografiados, scaneados y retocados.

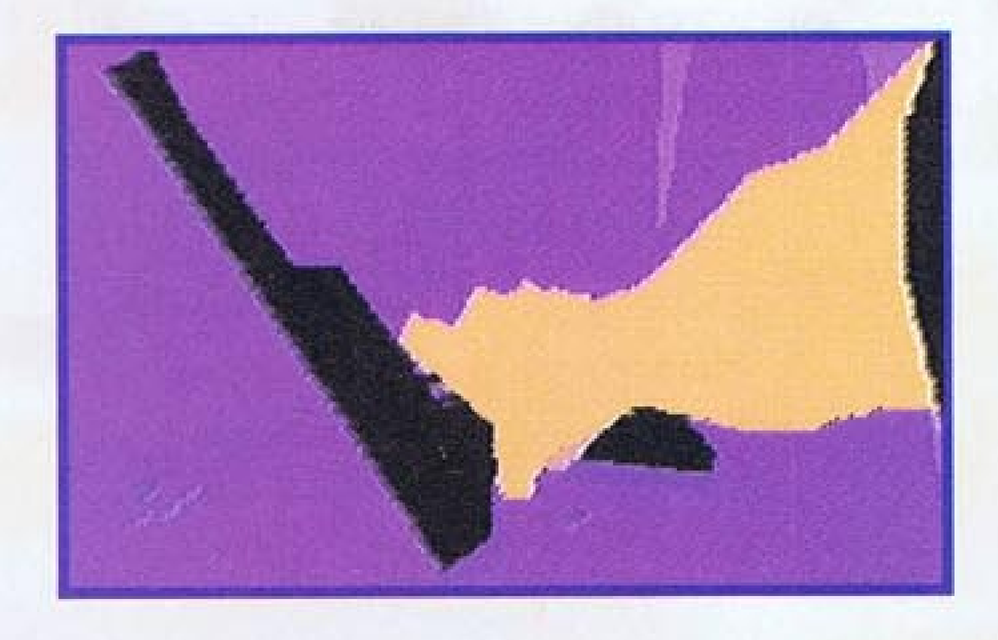
La diferencia entre ambos salta a la vista: los últimos no sólo son más reales y auténticos, sino que además son muchísimo más fáciles de conseguir y trasladar a la pantalla. El sencillo proceso que se sigue se llama digitalización y promete convertirse en otro elemento revolucionario.

Imaginaos el cambio. Diseñar la figura de Mario, por ejemplo, costó trabajar sobre 512 puntos de color: Mario se compone de 8 bloques de caracteres con 64 puntos de color por cabeza. Reproducir las islas caribeñas de KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE supuso únicamente sacar unas fotos de las playas afrodisíacas, pasar las imágenes por el scanner y colocarlas en el juego.



Esta pantalla pertenece a la intro de «Another World»: una auténtica película digitalizada que desborda por la calidad de sus imágenes.

Luego hubo ahorro de trabajo, más vistosismo y se contribuyó de forma eficaz a integrar al jugador en el paisaje y en el cartucho. A la vista de tal cantidad de ventajas seguro que os estáis preguntando porqué narices no se digitaliza todo en un juego. Quedaría mucho mejor y sería más fácil. Pero no, nos parece que os estáis adelantando un poco. Seguid leyendo y os enteraréis de muchas más cosas.



La cantidad de imágenes digitalizadas que posee «Another World» ha obligado a sus creadores a recortar el espacio destinado al propio juego.



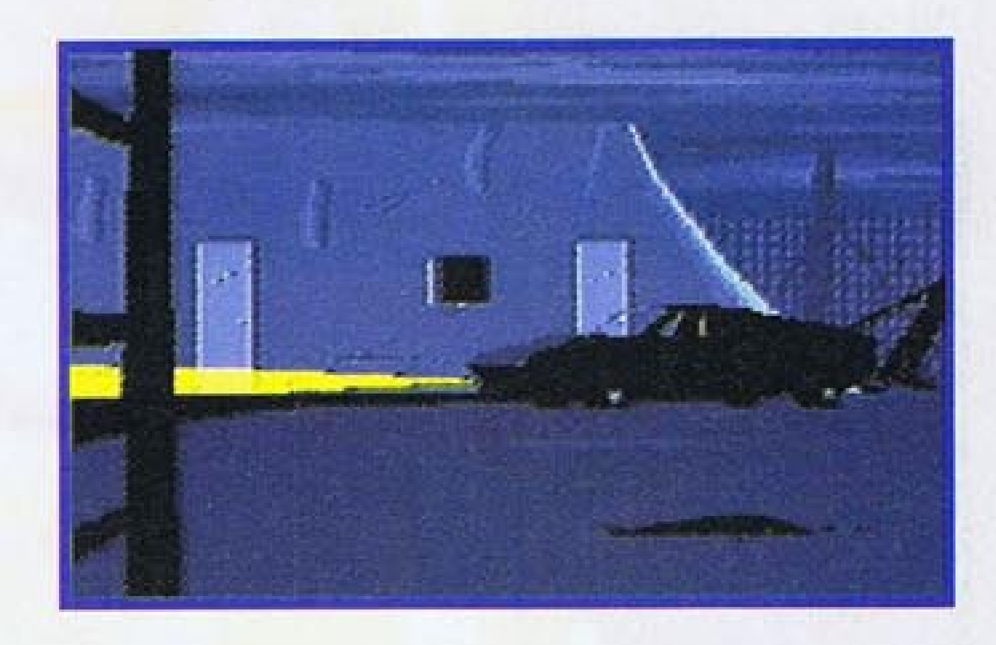
Cada toma de este juego fue fotografiada, digitalizada y animada en potentes ordenadores.

CÓMO SE DIGITALIZA: ANTE TODO IMAGINACION

En primer lugar os debe quedar claro que una digitalización es una representación pixel a pixel de una foto o una imagen de una película. Así de puro y así de simple.

Pero ni una digitalización es un programa en si misma, ni todos digitalizan de la misma forma, ni se trabaja igual con estas imágenes. Prestad atención.

El WORLD LEAGUE BASKET que tenéis comentado en los Super Stars de este número no se compone de simples imágenes digitalizadas en movimiento. Los jugadores son figuras digitalizadas, asi como el balón, pero el campo y la tabla de marcadores han sido diseñados siguiendo el método tradicional de dibujo. Es decir que lo que véis en pantalla cuando tenéis el cartucho delante no es una figura, sino 30 (cada jugador es una imagen, el campo ocupa el fondo que rota con modo 7, la pelota es también una digitalización y el marcador exis-



Un Ferrari a escala es la base de esta escena. Y la prueba fehaciente de que ni un solo detalle fue obviado por el equipo de Delphine/Interplay.

te como otra ventana completamente separada del resto de la pantalla). Para unir todo este conglomerado de imágenes y convertirlas en un encuentro de competición, los chicos de Hal tuvieron que captar imágenes de jugadas que se daban en un partido real. Escanear las fotos y unirlas por secuencias para asignar a cada secuencia una etiqueta. Así, cada vez que se pulsaba un botón en determinadas jugadas, saltaba la sucesión de imágenes que se había asignado y el jugador hacía lo que tenía que hacer (correr, saltar y machacar el aro).

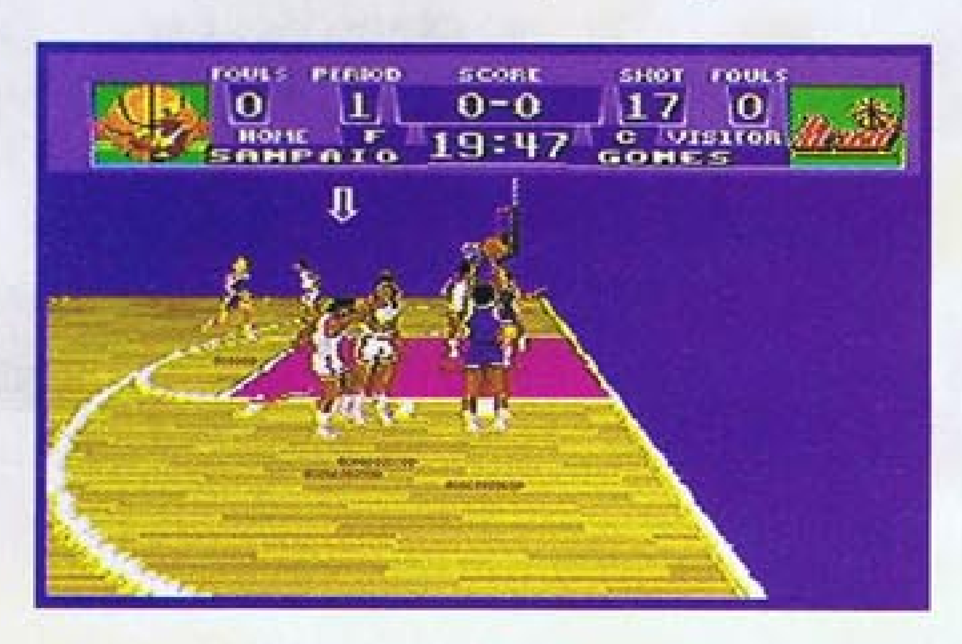
Pero no todos funcionan de la misma forma. Hay que ver los objetivos y saber qué es lo que se quiere que salga digitalizado y en qué espacio. Gametek, el equipo que desarrolló KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE, estudió dos tipos de digitalizaciones. Una, la de los escenarios que aparecerían entre carrera y carrera, y otra, la de las motos de agua, protagonistas de la acción.

Para la primera mandaron a un fotógrafo a tomar instantáneas de las islas. Para la segunda realizaron un trabajo de estudio en el que se sacaron fotos de distintos modelos actuales de Kawasaki (motos de agua) con diferentes pilotos y en diferentes ángulos. Tuvieron mucho cuidado de igualar los ángulos de luz y efectos similares con la intención de que si coincidían dos motos durante la carrera, no parecieran sacadas de sitios diversos. En total hicieron 32 fotos con resultados impresionantes.

En el caso del juego ANOTHER WORLD, de Interplay, se siguió otra técnica diferente: el retoque. Se sacaron fotos del movimiento que se

Las grandes compañías siempre trabajan de acuerdo a una regla muy sencilla: cuando tu vas, yo vuelvo.

quería reflejar, se escanearon y, posteriormente y con un programa de dibujo, se retocaron. El modelo que posó para la inmortalidad de Lester Knight Chaykin, el héroe del juego, fue el programador francés Eric Chahi. Le tomaron instántaneas a la carrera, agachado, cogiendo un bote de Coca Cola, andando y adaptaron la imagen real a lo que se pretendía



Animar a tantos personajes digitalizados y además adecuar la perspectiva no es nada fácil.

que apareciera en el juego: un personaje integrado perfectamente en el paisaje. Modificaciones similares fueron llevadas a cabo en cartuchos como F1 ROC o SUPER BATTLE TANK. Absolute y Seta, las compañías que dieron vida a ambos cartuchos respectivamente, simularon situaciones reales y personajes populares mediante una técnica que, aunque deja ver a las claras lo que aparece, no se mete con nadie ni acarrea malos pensamientos.

NUEVOS METODOS, NUEVOS PROBLEMAS

Y volvemos a la pregunta que os planteábamos al principio: si todo es tan bonito y tan fácil, ¿qué clase de problemas existen para que no juguemos con una película?. Bueno, pues a las claras. En primer lugar, las imágenes digitalizadas de fotos reales tienen un sin fín de detalles y de colores: demasiados para poder ser vistos a la vez sobre una Super Nintendo.

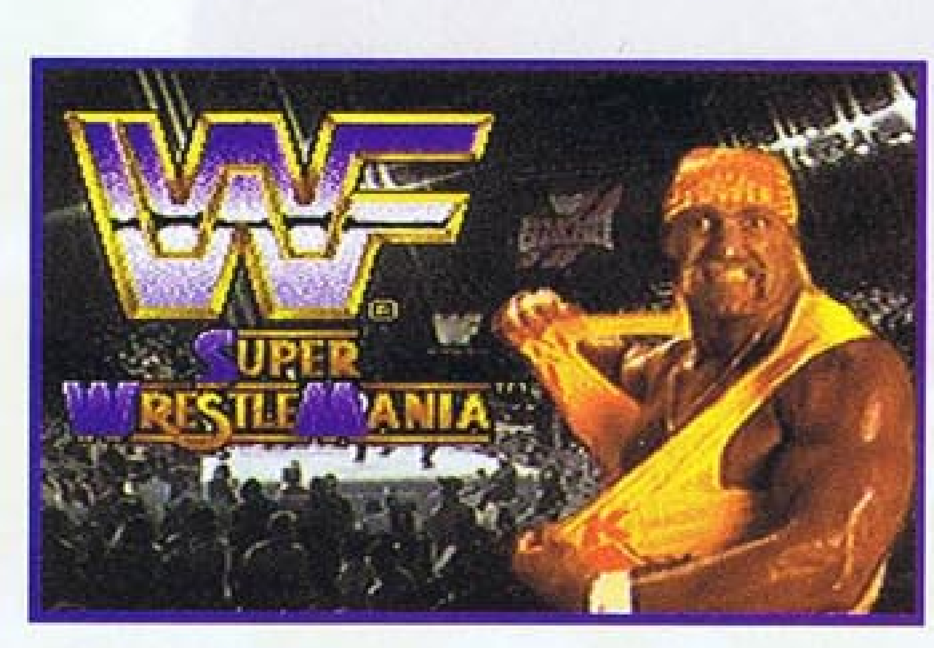
Con objeto de limar esta primera traba, los programadores deben «limpiar» la imagen de colores y detalles hasta adaptarla a las posibilidades de la máquina. Pero, ojo, han de tener extremo cuidado para no deformar la imagen porque entonces lo que quiere ser digitalización se convierte en mero dibujo y las ventajas se pierden por completo. En segundo lugar, la memoria. Una simple pantalla digitalizada viene ocupando medio mega. Si el cartucho que más memoria ocupa, STREET FIGHTER II, alcanza los 16 megas, imaginaos hasta qué punto es complicado trabajar con imágenes digitalizadas.

Parece que la llegada del CD ROM puede acabar con este problema. El disco compacto, gracias a su enorme memoria, permitirá almacenar cientos de imágenes digitalizadas, sonidos, voces e incluso secuencias de películas.

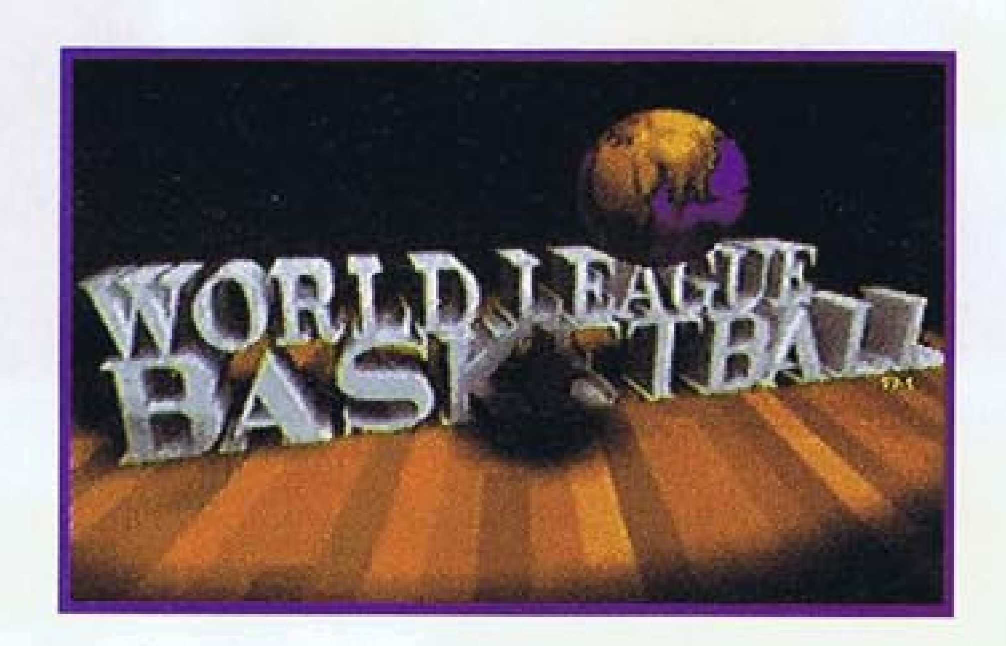
Pero todo eso es futuro. Un futuro que cada vez está más cerca y que la propia Nintendo se está encargando de demostrarnoslo. ■



Mucho más divertido que la digitalización es el posterior retoque de las imágenes.



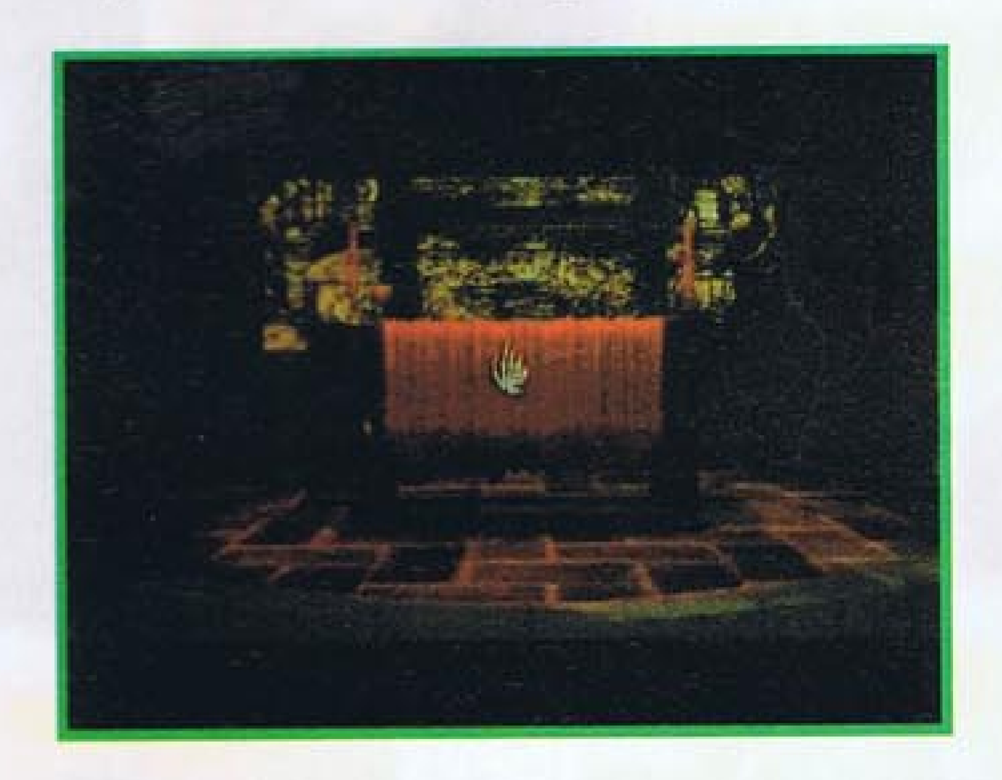
En Super WWF se digitalizaron los rostros de los luchadores, pero se jugó con sus cuerpos.



Las animaciones de este genial programa de basket son soberbias y están muy bien trabajadas.

De cara a los nuevos tiempos

La aventura del CD ROM para Super Nintendo se acerca más al culebrón que al simple desarrollo tecnológico. Por mucho que la poderosa



«The 7th Guest» de Virgin/Trilobyte será el primer juego en salir para el CD de Nintendo.

compañía japonesa haya tratado por todos los medios de encerrar este tema, las revistas especializadas hemos tenido la oportunidad de enterarnos de una buena cantidad de cotilleos. La verdad es que también le hemos puesto mucho interés.

En todo caso no nos resistimos a



Imágenes de este tipo estarán entre nuestros juegos dentro de muy poco tiempo.

que sepáis cómo se han movido las cosas desde que se proyectó este tema y en qué condiciones se encuentra actualmente.

HISTORIAS PARA NO DORMIR

El primer estudio de CD ROM realizado por Nintendo para su súper máquina de 16 bits incluía a SONY como desarrolladora y productora final del artefacto. La casa japonesa de electrónica doméstica es, hoy por hoy, una de las más avanzadas técnicamente y de las más populares en todo el mundo, así que no resultó extraña la elección de Nintendo. A partir de ese momento, SONY se puso a trabajar en el CD siguiendo las ideas de «hardware avanzado a precios asequibles» que Nintendo siempre ha impuesto a sus creaciones.

La política de Nintendo con el CD ROM consiste en ofrecer la más alta tecnología al precio más asequible.

Al poco tiempo surgieron las primeras disputas entre ambas empresas. Por razones para nosotros desconocidas, el común acuerdo quedaba en entredicho y a pesar de que portavoces de Nintendo se apresuraban en afirmar que las relaciones seguían perfectamente y que el proyecto estaba aún en manos de SONY, los responsables de la compañía de los videos, cadenas de música y televisores «Black Trinitron» prefirieron callar y no desmentir ni confirmar nada.

El compás de espera que siguió a todo este primer follón desató una ola de rumores en Estados Unidos que unieron a SONY con SEGA y dejaron a Nintendo fuera del pastel del CD ROM. Pero los globos sonda fueron muy pronto acallados porque el MEGA CD salió inmediatamente a la venta en EEUU y fue la propia SEGA la que se encargó de desarrollarlo y sacarlo. Las cosas parecieron seguir como estaban.

Hasta Diciembre de 1991. Porque fue en esas fechas cuando SONY anunció en Tokio que definitivamente no iba a desarrollar el CD para Super Nintendo y que por el contrario se iba a dedicar a desarrollar una consola híbrida, el PLAY STATION, que fuera compatible Super Nintendo y que además incluyera un CD propio. ¿Nos seguís?



El CD ROM de Nintendo permitirá acercarse a la realidad virtual de una forma muy asequible.



El CD ROM permitirá hacerse con imágenes así sin que importe la cantidad de memoria usada.



Las pantallas de este juego corresponden a la versión PC CD ROM. Pero no andamos lejos.



Un argumento magistral para un juego único. La técnica al servicio del videojuego.

Bueno, pues seguimos. De nuevo, por circunstancias desconocidas, el proyecto PLAY STATION quedó detenido. Justo hasta hace unos meses, hasta que Nintendo anunció una compatibilidad total entre su CD y la máquina de SONY. Pero, lo que son las cosas, un nuevo conflicto de intereses volvió a dar al traste con la situación. Nintendo se echó atrás y SONY se quedó compuesta y sin novio.

La situación en estos momentos está así: no se sabe nada de nada. El 27 de Noviembre de 1992 se celebró una reunión en Japón entre Nintendo y las compañías que hacen juegos para ella. Allí se explicaron los detalles de la nueva máquina CD, si bien no se dejó claro quién sería el responsable de su lanzamiento. Las últimas voces emparejan a PHILIPS, la compañía Holandesa, con Nintendo, e incluso hablan de MATSHUSHITA (la madre de Panasonic y Technics) como posible empresa responsable.

LO QUE SE SABE

Pero nada es aún definitivo. Ni siquiera la fecha en la que se planea que esté a la venta en Japón. Tan pronto puede salir en unos meses como retrasarse hasta el año que viene.

De todas formas algo os podemos avanzar. Si dejamos a un lado a la compañía que se va a encargar del asunto, hay algunas cosillas que más o menos han quedado claras y son casi determinantes. De momento se sabe que el standard elegido por Nintendo para CD es el XA, una arquitectura de CD ROM desarrollada en 1989 por SONY, PHILIPS Y MICROSOFT, cuya norma está siendo aceptada internacionalmente.

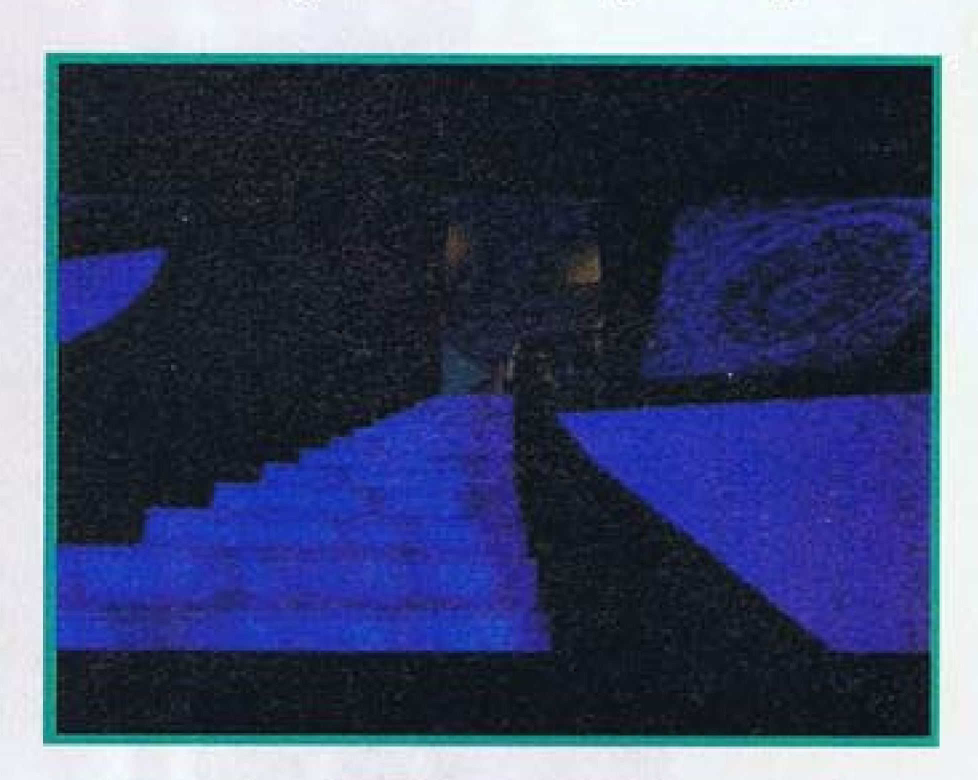
Las ventajas que posee esta norma sobre el CD normal son bastantes. Por ejemplo: permite cargar y jugar al mismo tiempo (eliminando tiempos de espera inútiles), puede trabajar a 15 imágenes por segundo y no necesita grandes cantidades de memoria porque se apoya en el CPU de la máquina. Pero no acaba ahí la cosa. EL CD ROM XA permite más de 18 horas de sonido de alta calidad en un compacto sencillo. Su sofisticado sistema de sonido, el ADPCM (Advanced Digital Pulse Code Modulation- sonido digital sampleado) permite alcanzar unas cotas de calidad impensables, y sus 16 canales paralelos de sonido posibilitan la utilización de gran cantidad de idiomas diferentes, para que elijamos. Un aunténtujo lujo.

Otros detalles que os podemos comentar acerca de CD de Nintendo es que tendrá 32 bits, que incluirá un sistema llamado SRAM (Static Random Access Memory) que nos permitirá salvar partidas, records...y que se está pensando en desarrollar un hardware que aumente la potencia de la máquina en cuanto a giros, rotaciones y todas esas birguerías técnicas a las que el modo 7 y el chip súper FX nos tienen acostumbrados. ¿Podeís imaginaros a los tres, Modo 7, Chip FX y CD trabajando a la vez? ■

Juan Carlos García

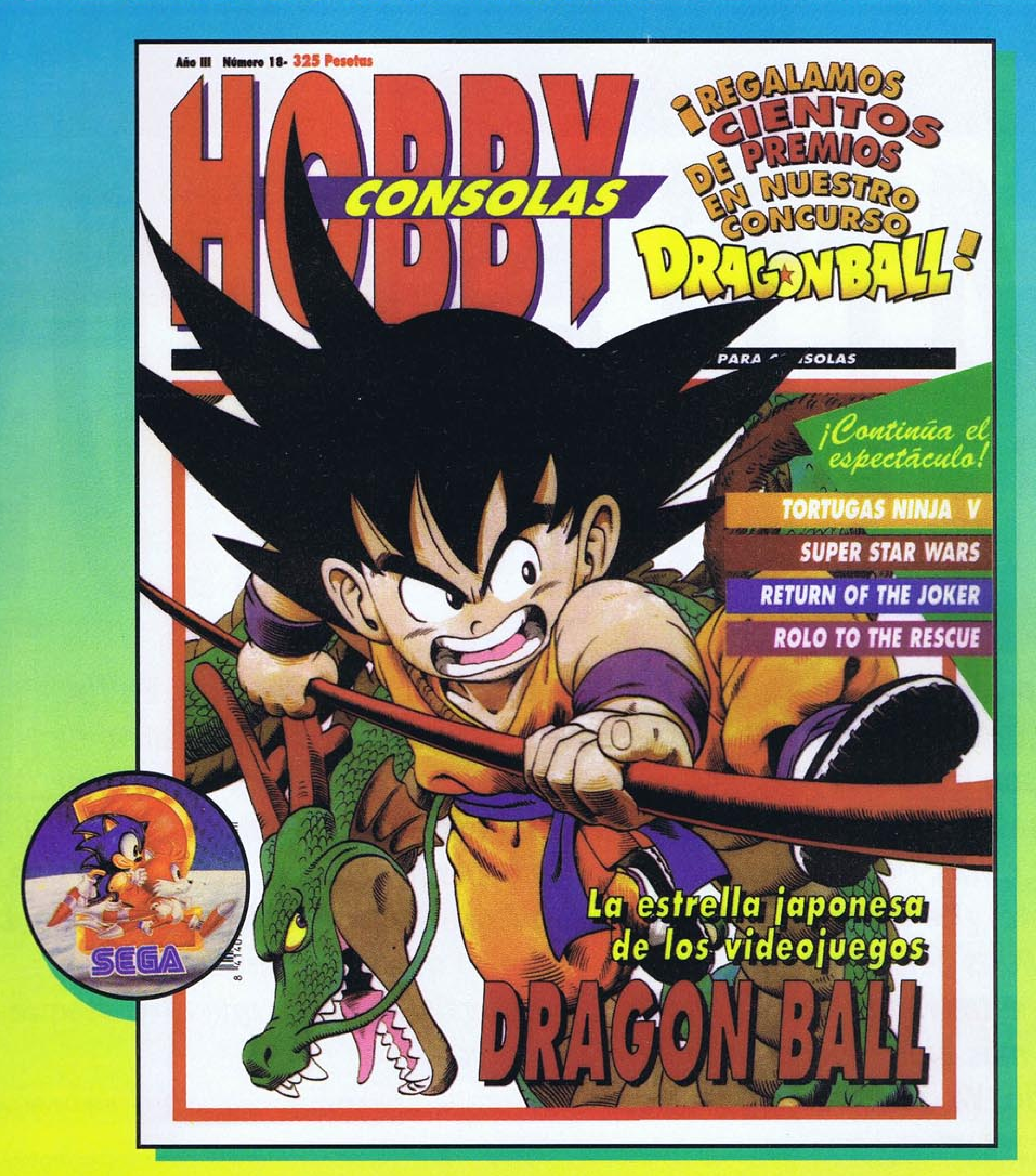
LIOS COMPACTOS

Mientras Nintendo perfecciona hasta el último chip de su máquina y se deja las ideas en crear juegos auténticamente para CD, otros productos y otras compañías vienen pegando muy fuerte. No sólo Sega, que va por su segunda versión del Mega CD, tiene cosas que decir en este campo, también Phillips, Matshushita y marcas muy poderosas amenazan al gigante nipón con creaciones de talla. Ahí tenéis el CD-I, que está empezando a romper el mercado americano, por ejemplo. Lo que pasa es que a Nintendo no debe importarle esta competencia. Tiene entre manos un proyecto tan poderoso que es capaz de darle mil y un retoques antes de quedarse en la mediocridad. No nos extraña. Su política de tecnología punta a precios asequibles le obliga a seguir esa línea. En todo caso seguiremos esperando. Las noticias que nos han llegado hasta el momento son extraordinarias y es muy posible que antes de que nos demos cuenta, salte la sorpresa. Aquí, evidentemente, encontrará los brazos abiertos.



Los juegos de CD nos harán sentir en el interior de cualquier película. Sólo que nosotros seremos los actores. Y podremos decidir qué hacer.

TÚ SIEMPRE HAS TENIDO CLARO CUÁL ES LA MEJOR REVISTA DE CONSOLAS...



...PERO NO SE LO DIGAS A NADIE. ¡PODRÍAS QUEDARTE SIN ELLA!

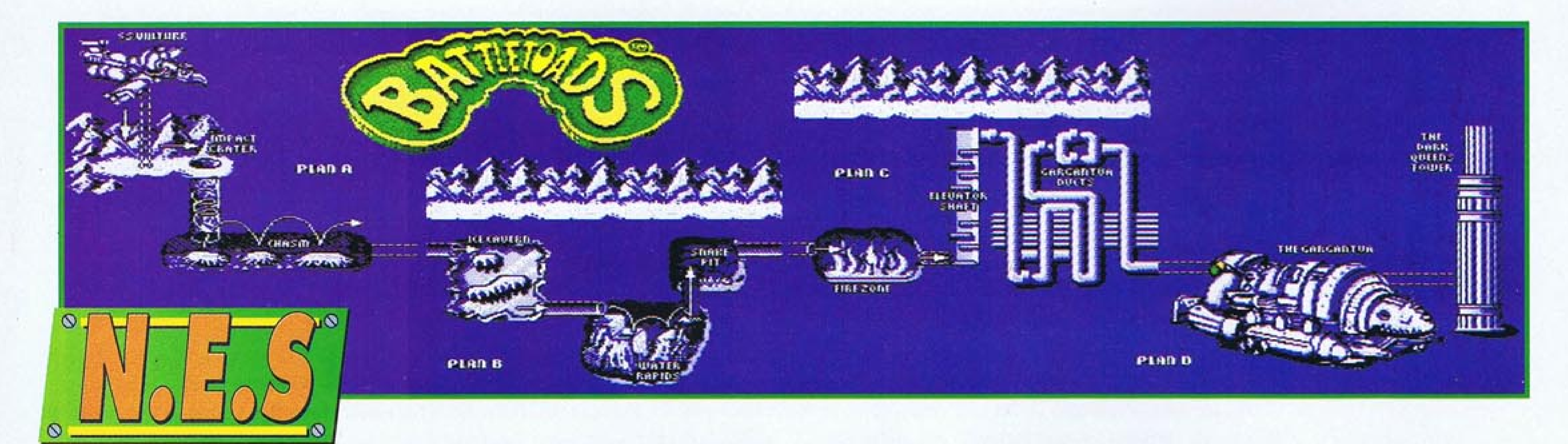
Porque en este número -otra vez-, hemos vuelto a pasarnos. Para empezar os hemos preparado un alucinante artículo en el que os contamos cómo son los juegos que están rompiendo en estos momentos en Japón: Bola de Dragón, Los caballeros del Zodíaco... y un montón de juegazos más. Pero eso es sólo el principio porque, además de nuestras secciones habituales en las que encontrarás todas las novedades, los mejores trucos para tus juegos favoritos y todo lo que necesitas saber acerca del mundo de las consolas, hemos incluído un increíble poster con las Tortugas Ninja y con Return of the Joker. Y, por si aún teparece poco, te regalamos una mega chapa de Sonic. Pero, ¿que haces ahí todavía? ¡Corre al quiosco más cercano y hazte con tu ejemplar de Hobby Consolas!



BATTLETOADS

Vamos a ver. Un juego sobre tres ranas y una bella muchacha... ¡Pero si esas son las Ranas Ninjas!... ¡¡Ah, no!!, esas eran tortugas y éstas son simples ranas. Pero, espera un momento. ¿He dicho yo simples ranas? Pues perdonadme chicos, porque estas ranas tienen poco de simple, más bien mucho de todo lo contrario. Ya quisieran algunas tortugas ser como ellas. En fin, resulta que la mala de turno ha capturado a la chica guapa y el anfibio en cuestión tiene que ir a liberarla y, bueno, lo mejor es que juegues y lo descubras tu mismo. Lo unico que te garantizamos es la diversión y algún que otro ataque de nervios.

por David García



N.E.S



FASE 1: RAGNAROK'S CANYON «PIES PARA QUE OS QUIERO»

• Esta fase es una de las más sencillas de todo el juego. Tiene lugar sobre la **superficie del planeta** y es totalmente **lineal** (de izquierda a derecha). Como no podía ser de otra manera, tu única **misión es avanzar**, destruyendo a los múltiples adversarios que te saldrán al paso y que pueden ser de los siguientes tipos:

• **Guerreros con hachas**: Muy Fáciles de eliminar. Una buena **serie de golpes consecutivos**, y adiós. Sin dejar huella.

• **Máquinas galácticas**: **Golpéalas en sus metálicas patas** hasta que pierdan el equilibrio. Serán necesarias, como poco, dos **series completitas de ranagolpes**.

• **Dragones alados rosas**: Los más complicados. Su **facilidad para volar** les permitirá escapar de tus golpes. Además, aprovecharán el momento más inesperado para darte caña. Ahora bien, si **derribas a uno** de ellos y **subes a su lomo** mientras esté aturdido, lograrás controlarlo, con lo que **además de volar, podrás disparar** bolas de fuego.

Si consigues sobrevivir a todos estos peligros llegarás al **enemigo final**. Se trata de una impresionante máquina que lanza rayos mortales (tiene un potente punto de mira). Evítalos y recoge la bola que sueltan para lanzarla a los cañones espaciales. Necesitas **tres impactos**.

SÓLO PARA RANAS LISTAS

• Para **empezar bien** la partida, es decir con todas las vidas posibles, haz este movimiento en la pantalla de presentación: **abajo** en el control pad **y** botón **«A» y «B»** simultáneamente. Pulsa **Start** y partirás con cinco vidas.

• Para **saltar** del nivel uno al tres, sin tener que pasar por engorrosas situaciones, sólo tienes que eliminar a los **dos primeros malos** que aparecen (antes el de la izquierda que el de la derecha), con el temible **cabezazo** (derecha dos veces muy rápido en el **control pad** y luego **botón B**) y correr hacia la parte superior derecha de la pantalla. Allí, te espera una **luz** dentro de la que debes introducirte.

• Para saltar del **nivel tres al cinco**, con las mismas facilidades que en el caso anterior, basta con que vueles sobre la **décima pared,** pasado el **sexto área** de muros. Justo antes de esquivarlo verás un conjunto de luces.

• Para saltar del **nivel seis al ocho** de la manera más cómoda, debes hacer lo siguiente: cuando la **primera serpiente de la segunda zona** de esta fase empiece a **ir a la derecha** -con nosotros encima- tienes que **saltar** hacia esa dirección, con el objetivo de **caer en la plataforma** que está inmediatamente debajo. Es imprescindible que lo hagas rápidamente para que veas el **mismo torbellino de luces** que has tenido ocasión de **contemplar en el resto de trucos**. Así, cualquiera.





FASE 2: WOOKIE HOLE «EL POZO SIN FIN»

• Lo único que tienes que hacer en esta fase es **descender a las profundidades** de un pozo y destruir a la variopinta fauna de enemigos que ahora te presentamos:

• **Pajarracos**: Molestas aves de las profundidades que tratarán de **robarte algo de tu preciada energía**.

• **Plantas carnívoras**: No te acerques demasiado a ellas si no quieres ser devorado.

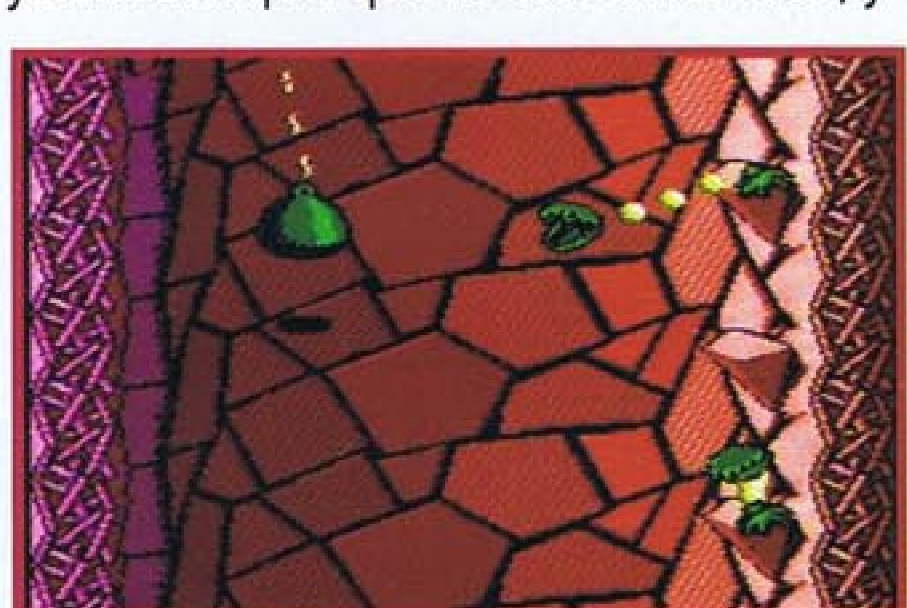
• **Pajarracos huesudos**: Iguales a los de antes. Al destruirlos, nos cederán su **esqueleto como arma**.

• **Cámaras de televisión**: Lanzan un rayo a todo aquel que no esté autorizado, y tú olvidaste tus credenciales en casa.

• **Cámaras gemelas**: Dos cámaras unidas que **lanzan un rayo de intensidad tal** que obliga a que se separen. Aprovecha ese momento para pasar sin riesgo.

• **Plantas carnívoras buscadoras**: Su plato favorito son las ancas de rana.

• En esta fase podrás practicar un **nuevo y eficaz golpe**. Para realizarlo, debes **pegarte** todo lo que puedas a una de las **paredes** del pozo.Te transformarás en una especie de **campana** que arrasará lo que toque. Su **potencia se verá aumentada** si además coges la espada. Será infalible.







FASE 3: TURBO TUNNEL
«EL TÚNEL DE LOS HORRORES»

• Esta fase se compone de varias zonas. En primer lugar tendrás que avanzar por un **terreno árido**, compuesto de islotes separados entre sí por un profundo abismo. Debes caminar siempre **hacia la derecha** sin olvidarte de tus «queridos enemigos», que serán:

• **Conejo saltarín**: Un par de golpes, una patada y adiós. ¿Y estos son los conejitos que duran y duran? Venga ya...

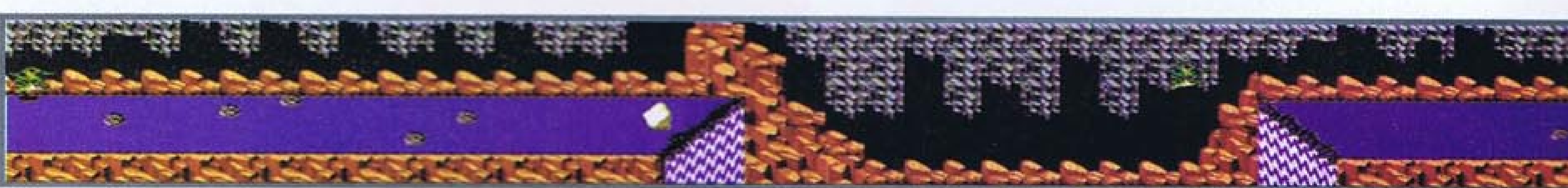
• **Bichos verdes sin nombre**: Roban los **cuadritos de energía** sin ninguna impunidad. Actúa rápido, machácalos y no dejes que la energía se vaya de la pantalla. Es decir, apuntilla.

• Las siguientes **cinco subfases** son muy similares en su desarrollo. Te encuentras a los mandos de una sofisticada **moto-jet** y debes esquivar todos los obstáculos: enormes **bloques de piedra** que tendrás que sortear a gran velocidad, **piedras aéreas** de color azul que tratarán de engañarte (haciendo que saltes) y una especie de **trampolines** que te darán el impulso necesario para alcanzar la siguiente isla (si son de color azul, utiliza el salto).

• Ahí van un par de consejos útiles para solventar esta fase: No te **pegues demasiado a los bordes** del camino para esquivar las piedras y **no esperes** hasta el último momento para saltar cuando intentes llegar a un trampolín azul.

• Ah! **Intenta memorizar** el lugar donde se encuentran los bloques para no tropezar dos veces con la misma piedra.





FASE 4: ARTIC CAVERNS
«NAVIDAD, DULCE NAVIDAD»

• La cuarta fase de Battletoads se desarrolla poco menos que en el **interior de un iceberg**. Abundan los **carámbanos de hielo, los muñecos de nieve, las barreras glaciales y el frío**, para estar acordes con el lugar.

• Las ranas mutantes se van a tener que ver las caras con **ocho zonas** muy parecidas en las que de nuevo la habilidad en el salto y los reflejos tendrán la última palabra.

• Los primeros obstáculos con los que te encontrarás, rana, son **incómodos carámbanos de hielo**. Tienes que acercarte lo más posible hasta ellos con el fin de hacerles caer, procurando que no te aplasten la cocorota.

•Los **Muñecos de nieve** más graciosos del mundo no dudarán un momento en fastidiarte la existencia. Cada vez que los veas, **acuérdate de sus movimientos: dos bolas de nieve arriba y una abajo**. Actúa en consecuencia y no dejes de coger el hielo que sueltan. A veces será imprescindible para cargarte las barreras.

• Los **cubos de hielo** sirven para destrozar **las barreras** que separan cada zona. Los hay de **varios tipos**: inmóviles, de desplazamiento hacia un lado o de corriente adelante-atrás. Según con qué cubo te enfrentes, así tendrás que actuar. A algunos deberás **esquivarlos, en otros tendrás que subirte encima** y a los últimos guiarlos hasta la misma barrera.

• En la tercera zona te encontrarás con una serie incomodísima de **pequeños salientes**. Si sigues esta táctica, quizá salgas vivo: **corre muy pegado** a la pared y cuando veas a un **muñeco de nieve**, salta sobre él para **esquivarlo**.

• En la **sexta zona** encontrarás una vida extra en la segunda plataforma. Hazte con ella porque te va a resultar muy útil.







FASE 5: SURF CITY «CUIDADO CON EL OLEAJE»

• Aventura sobre las olas. Coge tu **tabla de surf** y esquiva los troncos que algún antiecologista se ha dedicado a arrojar al río.Ten en cuenta que muchos de ellos **no están en un lugar fijo**, sino que se van desplazando por los márgenes del río, lo que te obligará a superarlos (a esquivarlos) por diferentes lados.

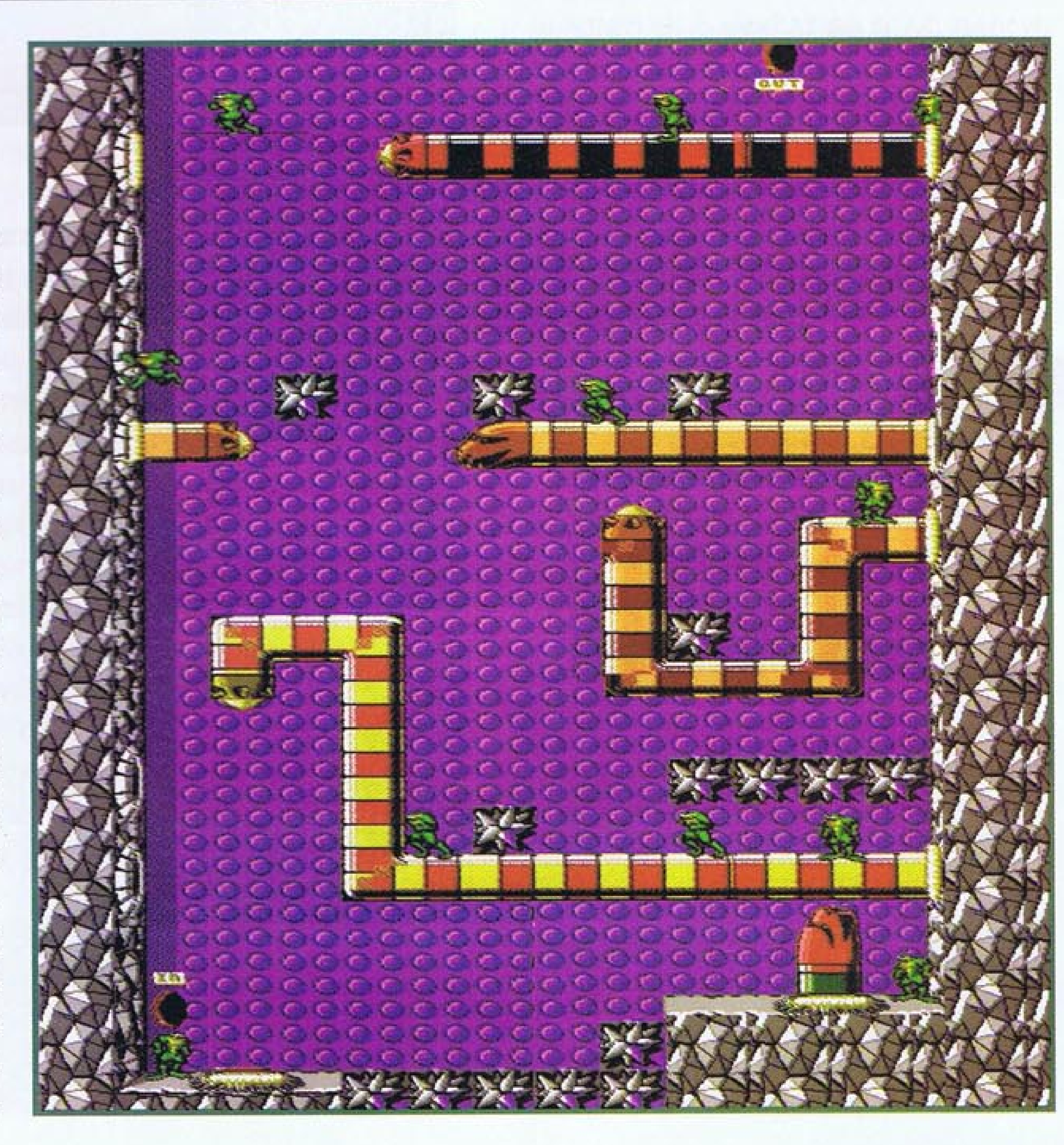
• Después de los dichosos troncos te enfrentarás con unos **torbellinos** que al mínimo contacto de tu tabla, te tirarán al agua y te obligarán a empezar de nuevo la fase. Además, estos torbellinos marinos también se **desplazan de izquierda a derecha**, por lo que tendrás que extremar las precauciones. El único alivio es saber que al menos **se te permite un contacto** con uno de los peligros, pero al siguiente ponte el salvavidas porque irás de cabeza al líquido.

• Cuando por fin llegas a tierra resulta que empiezan a aparecer **robots galácticos** y, al final, un enorme **troglodita** que nadie sabe que pinta allí, pero que no dudará en aplastarte. La forma más sencilla de **eliminarlo es arriconarlo en un borde** de la pantalla y arrearle **garrotazos con una pata del robot** que anteriormente destrozaste.

• ¿Y qué pasa después? Pues que otra vez al **agua**, y que además ahora las cosas se complican mucho porque hay que **sortear minas móviles** y coger **trampolines para saltar de rio a rio**. Tu único consuelo es saber que estás ante lo último de esta quinta fase.



FASE 6: KARNATH'S LAIR «PEQUEÑOS OFIDIOS»



• Una fase muy curiosa. En ella debes ir trepando por el **lomo de las culebras** hasta llegar a la parte más alta del decorado que es donde se encuentra **la salida**. Tiene **cuatro subfases** de idéntico desarrollo.

• Las serpientes se **doblan, suben, bajan y desaparecen** durante algunos instantes. Debes estar atento en todo momento para seguir su recorrido, esperar a que se **retuerzan** y **saltar las peligrosas minas** que plagan todo el camino.

• Para **cambiar de serpiente** es necesario dar un pequeño salto, y luego acostumbrarse al cambio de velocidad que hay entre unas y otras.

• La **cuarta subfase** resulta especialmente **difícil**, ya que a la presencia de ofidios se añade la de **descomunales piedras por la que deberás caminar** con soltura, si no quieres caer sobre un **suelo lleno de pinchos puntiagudos**.

• Como siempre, te recomendamos que **memorices los recorridos**, que **saltes antes** de que aparezca la siguiente serpiente y que esperes todo lo posible para **descubrir el recorrid**o de la culebrilla. A veces es más fácil de lo que parece.

FASE 7: VOLKMIRE'S INFERNO «UFF! QUE CALOR»

• Al principio de esta fase te encontrarás con unos viejos conocidos: **los conejitos de durac...** (bueno, no hagamos publicidad), pero además te visitarán unos **primos suyos** que deben ser de otro planeta porque van montados en **motos galácticas** (no es difícil hacerse con ellos).

• El **desarrollo** de esta primera parte de la fase es muy similar al de las anteriores: avanzar **hacia la derecha saltando de isla a isla**. Pero éste es sólo el primer paso. Después debes tomar una **moto-jet** y afrontar estos **peligros**:

• **Subfase 1**: **Atravesar** las barreras espaciales por un **mínimo hueco**. La cosa se irá complicando a medida que avances, ya que te las verás con barreras que se abren y se cierran y tendrás que **aprovechar el momento** para pasar.

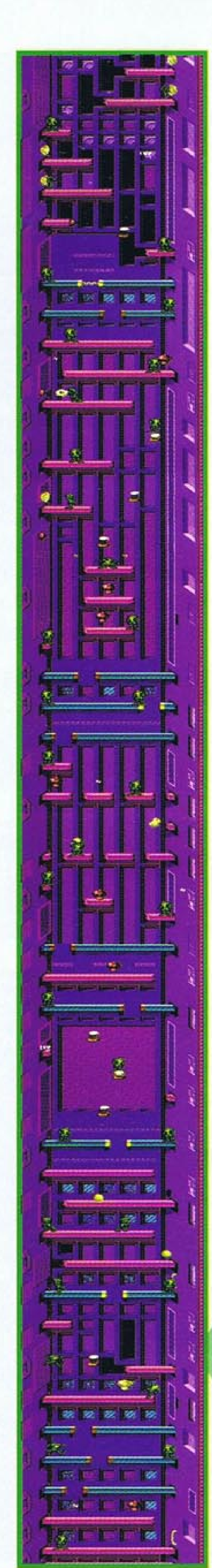
• **Subfase 2**: Sobrevivir a un campo plagado de **meteoritos** sorteando todos los obstáculos. Una buena estrategia es avanzar por la **parte baja** de la pantalla con lo que sólo tendrás que evitar un par deobstáculos. Eso sí, **perderás una vida extra** que circula entre las minas.

• **Subfase 3**: **Esquivar misiles**. Tanto los que suben como los que bajan.

• **Subfase 4**: **Barras** que poseen una pequeña abertura y que se acercan a una **velocidad vertiginosa**. Pasa entre ellas o muere, rana.

• **Subfase 5**: **Barreras que se abalanzan** hacia ti, dejando un mínimo hueco por el que atravesarlas. **Memoriza por donde** hay que pasar, porque si esperas a ver la barrera, ya no te dará tiempo a colocarte. **El truco está en la anticipación**.

• Por último, te conviene saber que **siempre que pases de subfase** y mueras, **comenzarás al principio del último nivel** en el que hayas triunfado.



FASE 9: TERRA TUBES «¡RANAS, AL AGUA!»

• Presta atención, sapo, porque nada más empezar esta fase te lanzarán un **rayo sideral** que debes evitar agachándote. Continúa avanzado y **elimina** al autor de ese ranicidio. A continuación debes coger una **hélice** que te llevará·volando a las profundidades marinas, si es que evitas los pinchos. Bajo el agua -tranquilo, puedes respirar-, te encontrarás dos hélices. **Coge la de la derecha**, evita los pinchos y pulsa derecha para coger el camino. A partir de ahora comienza una **fase de persecución**. Debes recorrer los túneles sin detenerte ni un momento para no ser aplastado por la enorme rueda que te viene pisando los talones. Esto mismo ocurrirá con cuatro ruedas, sólo que la dificultad irá en aumento: **caminos laberínticos, pinchos mortales, túneles inundados de agua**. La única cosa que puedes hacer es anticiparte y conocer la ruta.

• **Un pequeño truco**: a la hora de dejarte caer por los túneles, desciende por el lado contrario al que avanzas.

• La última parte de esta fase es un **relajante baño** en el que tendrás que evitar las anguilas eléctricas, los peces martillos y las enormes minas submarinas. Y es que ya lo dice el refrán: «De la mar, el mero, y no la rana»



FASE 8: INTRUDER EXCLUDER «¡ARRIBA, ARRIBA!»

• Tienes que **intentar llegar hasta lomás alto** del rascacielos. No será nada fácil pero debes hacerlo. ¿Cómo? Bueno, una forma de conseguirlo pasa por conocer a tus enemigos:

• **Lanzapelotas**: Satélites que disparan bolas eléctricas en ambas direcciones. Salta sobre sus disparos, acércate y derríbalos.

• **Medusas chupadoras**: Muy pegajosas. Sucumben al pulsar la dirección hacia donde quieras lanzarlas y el botón de golpear.

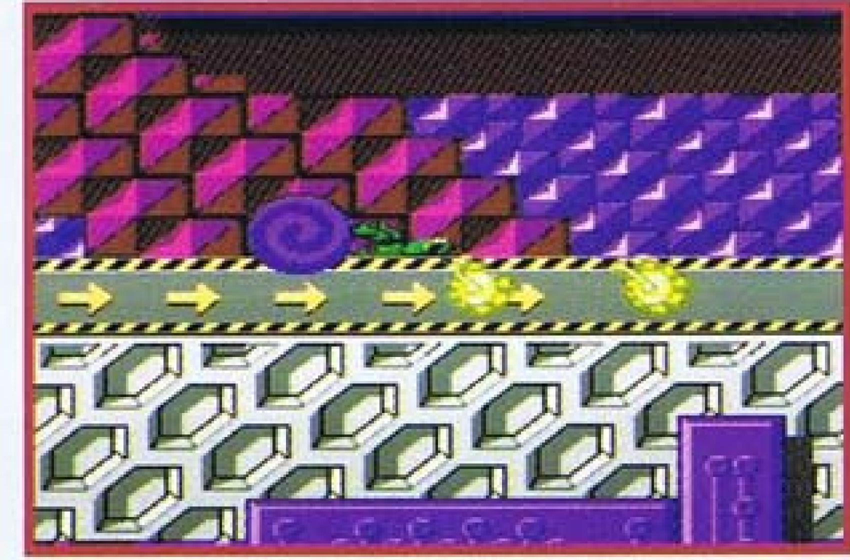
• **Gases venenosos**: Salen de las paredes y si llegan a tus narices de rana (y no es un insulto) acabarán contigo.

• **Ventiladores**: Producen ráfagas de aire que te empujarán contra tu voluntad. Pulsa la dirección contraria a la que soplan.

• **Subcionadores**: Es lo contrario de los ventiladores. Te absorberán si no prestas atención. Suele haber varios seguidos.

• Arriba te recibirá un **caballero cibernético**. Para esquivar sus balas tendrás que **agacharte, no acercarte en exceso y golpearle, en cuanto puedas, por la espalda.**





FASE 11: CLINGER «PISA EL ACELERADOR»

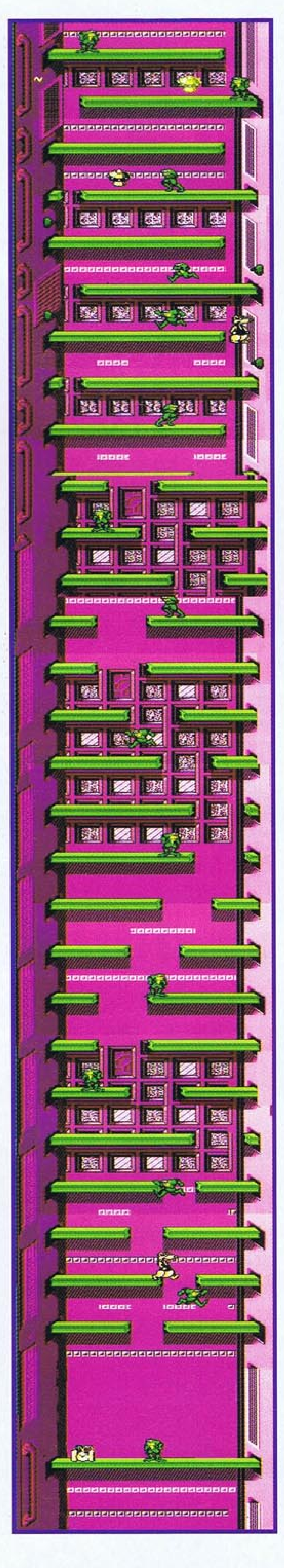
• Coge tu moto y escapa del **círculo mortal** que te persigue. Corre, **pulsando la dirección que indican las flechas** en el pad (flecha hacia la derecha, pad hacia la derecha), y no lo sueltes por nada del mundo. Hay que ser **el más rápido**. El camino se hará más curvado y deberás estar muy atento. Una de las fases más difíciles. para éste que os escribe. Pruébalo y verás.

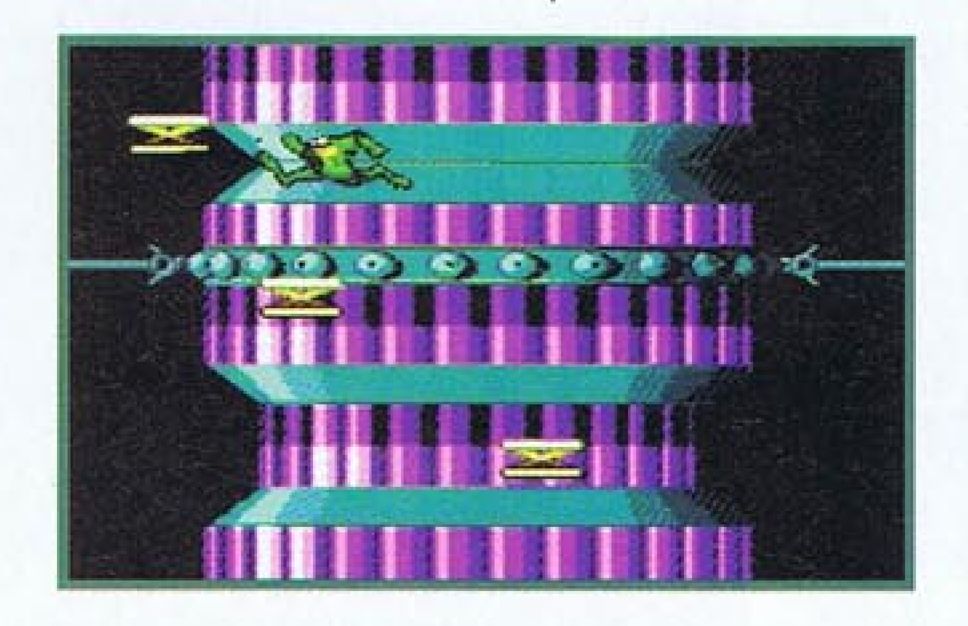


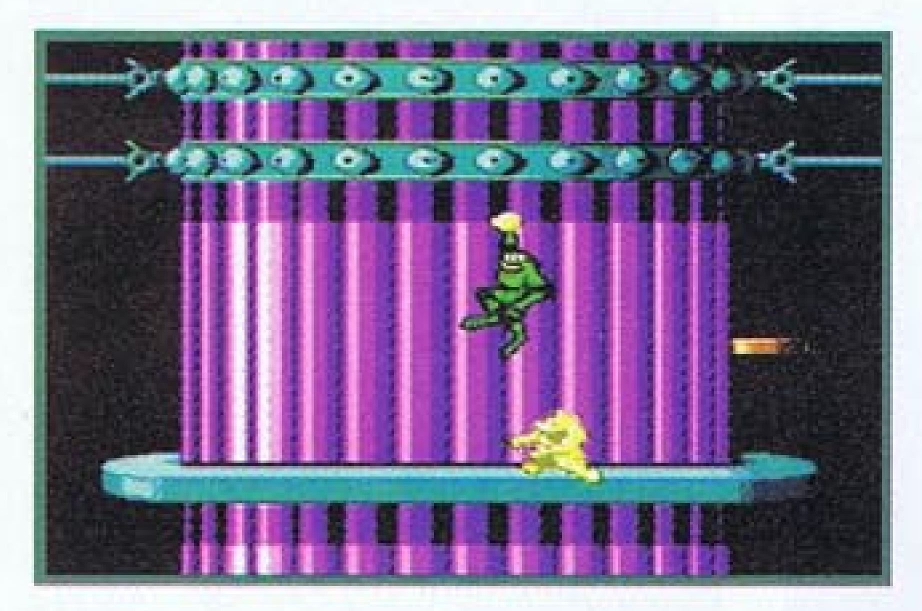
FASE 10: RAT RACE «TRES, DOS, UNO»

• El **objetivo** de esta fase es muy **sencillo**: se trata de llegar a la **parte baja del escenario** antes de que lo haga un simpático conejo que nos reta a una carrera, y **desactivar la bomba** que encontraremos allí. Lo creas o no, nos ha tocado un **papel de artificiero** que podremos resolver con una simple patada. Nada demasiado complicado.

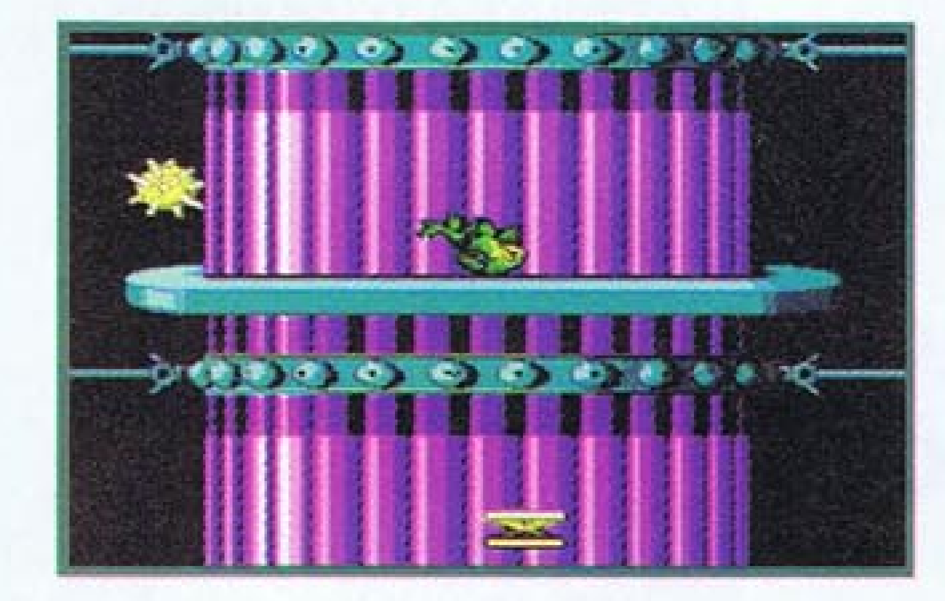
• El resto de zonas de esta fase sigue la misma mecánica. Hay que **correr contra el animalejo** varias veces, sólo que cada vez **afrontando más peligros**: desde simples conejitos a gases tóxicos. Y por si fuera poco, el **conejo veloz se pone un turbo y va cada vez a mayor velocidad**. En fin, **déjate caer lo más deprisa** que puedas, aprovecha los espacios entre **plataformas para volar** y no pierdas ni un instante.











FASE 12: THE REVOLUTION «¡QUÉ MAREO!»

• Tu objetivo es **escalar** por la **torre circular** (me recuerda a la del «Nebulus»), evitando los peligros que hay en cada piso y utilizando todos los medios necesarios para ascender. Seguro que te será útil esta descripción del panorama enemigo:

• **Piso 1**: Cerdo rosa fácil de eliminar. Golpéale antes de que se abalance sobre ti.

• **Piso 2**: Bola que gira alrededor del piso. Evítala saltando al mismo tiempo que escalas por los ladrillos verdes que aparecen y desaparecen. Espera el momento justo en que saltar. Y ten cuidado, es muy difícil.

• **Piso 3**: Gran bola de pinchos combinada con escalones que se hunden al notar tu peso. Salta rápido. Te lo agradecerá.

• **Piso 4**: Cerdo rosa con ladrillo visto y no visto.

Para llegar al próximo piso debes utilizar **varios trampolines consecutivos**.

• **Piso 5**: Cerdo rosa de idénticas características al anterior.

• **Piso 6**: Bola de pinchos que bota y bota. Esquívala mediante saltos o agáchate. Todo dependerá de la colocación de la dichosa bolita.

• **Piso 7**: Cerdo rosa. Sin comentarios.

• **Piso 8**: Parece que está deshabitado, pero no te dejes engañar porque pronto aparecerá un murciélago verde que intentará atacarte por la espalda. Atento.

De nuevo **trampolines**.

• **Piso 9**: Cerdos rojos. Atácalos cuando cierren su bocaza. No es nada complicado acabar con ellos. Pero también tiene su encanto. Por lo trabajoso.

• **Piso 10**: Cerdo rojo. ¿El último?

• **Piso 11**: Bicho rojo fijo que suelta gas por la boca. Te recomendamos que lo esquives y pases al siguiente piso sin más complicaciones.

• **Piso 12**: El mismo bicho pero en plan giratorio. Salta para evitarlo.

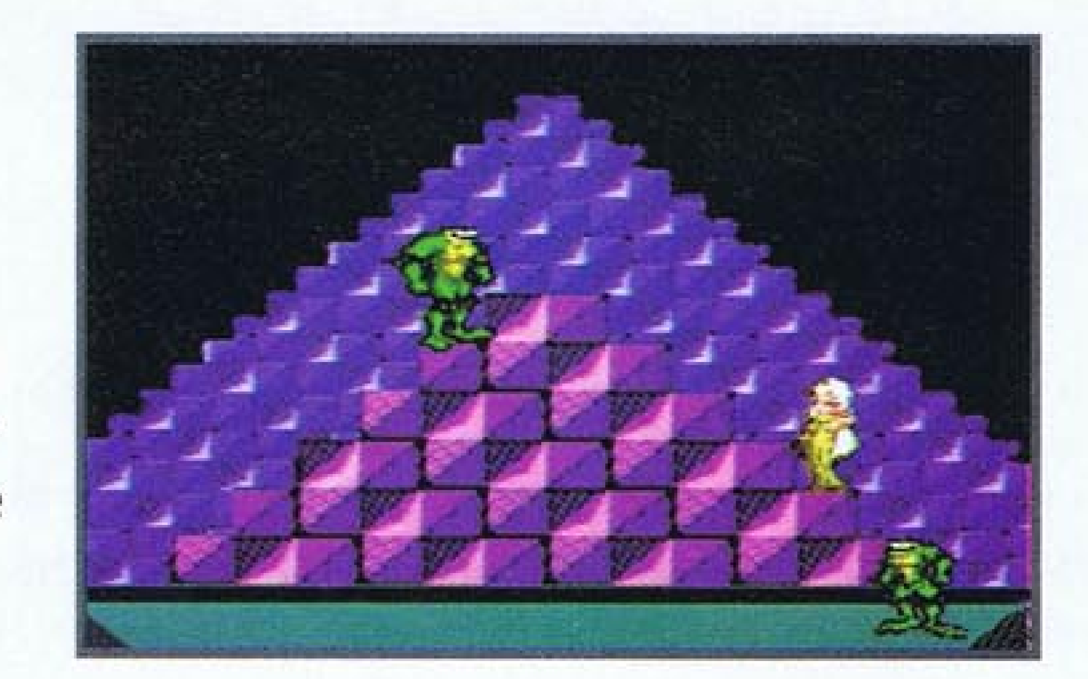
• **Piso 13**: Dos bichos rojos que te arrojan sus gases desde arriba (pero, ¿qué comerán estos bichos? ¿Judías?). Además, para subir al siguiente piso debes emplear un escalón verde que desaparece y aparece cuando quiere.

• **Piso 14**: Murciélago Verde. Son necesarias siete tandas de golpes para acabar con él. Duro y a la faena. Sin complejos. Ya que has llegado hasta aquí...

• **Piso 15**: Bola móvil y ladrillos móviles. El truco está en saltar en el momento justo. Es bastante complicado, pero con un poco de precisión no habrá problema.

• **Piso 16**: Piel roja enfadado que amenaza con sus gases. Evítalos saltando y golpea.

FASE 13: ARMAGGEDON «¡AL ATAQUE, RANA!»



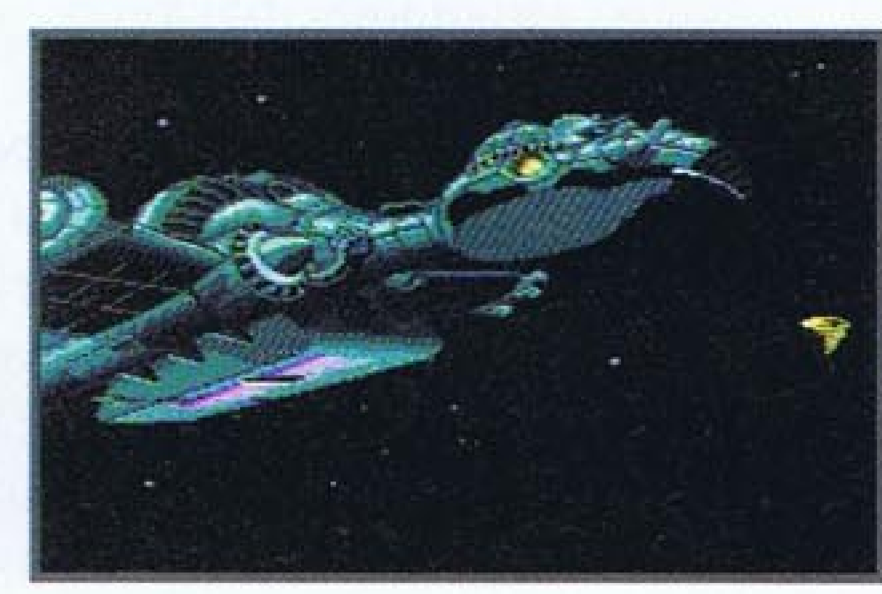
• La fase decimotercera tiene lugar sobre **una sola pantalla. Es el enfrentamiento con la Reina de la Oscuridad**, la malvada Dark Queen.

• Parece fácil pero no te fíes. Este personaje se caracteriza por su **falsedad y por la increíble rapidez con que dota a sus movimientos**. De hecho, la mayor parte del tiempo se la pasará en plan **tornado**. Cada vez que suceda esto, **no intentes atacarla**. Espera a que cese su actividad y golpéala tan fuerte como puedas.

• La **princesa será liberada** y todos disfrutaremos de un bonito final.







Concurso Battletoads

¡Regalamos 10 consolas NES!

Las preguntas que te planteamos a continuación corresponden a la versión N.E.S. del genial juego *Battletoads*. Como tú mismo podrás comprobar, no sólo son simpáticas, sino que además te lo hemos puesto fácil. Para que no te quejes. De todas formas puedes echar un ojo a las instrucciones del cartucho o a la guía que publicamos en este número de la revista por si no te acuerdas de las respuestas correctas. ¡Ánimo! Diez consolas N.E.S. están en juego y eso no es como para perdérselo.

1. ¿Cómo se llaman los tres sapos protagonistas?.
A: Marimosca, Zacarías y Doña Jimena.
B: Rash, Zitz y Pimple.
C: Altramucilla, Zampaliebres y Tronchagérmenes.

2. ¿Cuántas fases tiene el juego Battletoads?.
A: Menos de siete y más de veinte.
B: ¿Tú que crees?.
C: 12.

3. ¿Cómo se llama la mala del juego?.
A: Reina de la oscuridad.
B: Almendrita de Cuenca.
C: Anselma Zampasapos.

4. ¿Cómo se llama la princesa raptada que hay que salvar?.
A: Choskarina.
B: Angélica.
C: Pepa del Metacarpio.

5. ¿Qué compañía ha comercializado Battletoads?.
A: Afterseven.
B: Longhaniza Soft.
C: Tradewest.

6. ¿Qué compañía lo distribuye en España?.
A: Cristalerías López.
B: Spaco.
C: Computorpe.

7. ¿Cuál es el número máximo de jugadores simultáneos?.
A: 2.
B: 4.
C: 70.





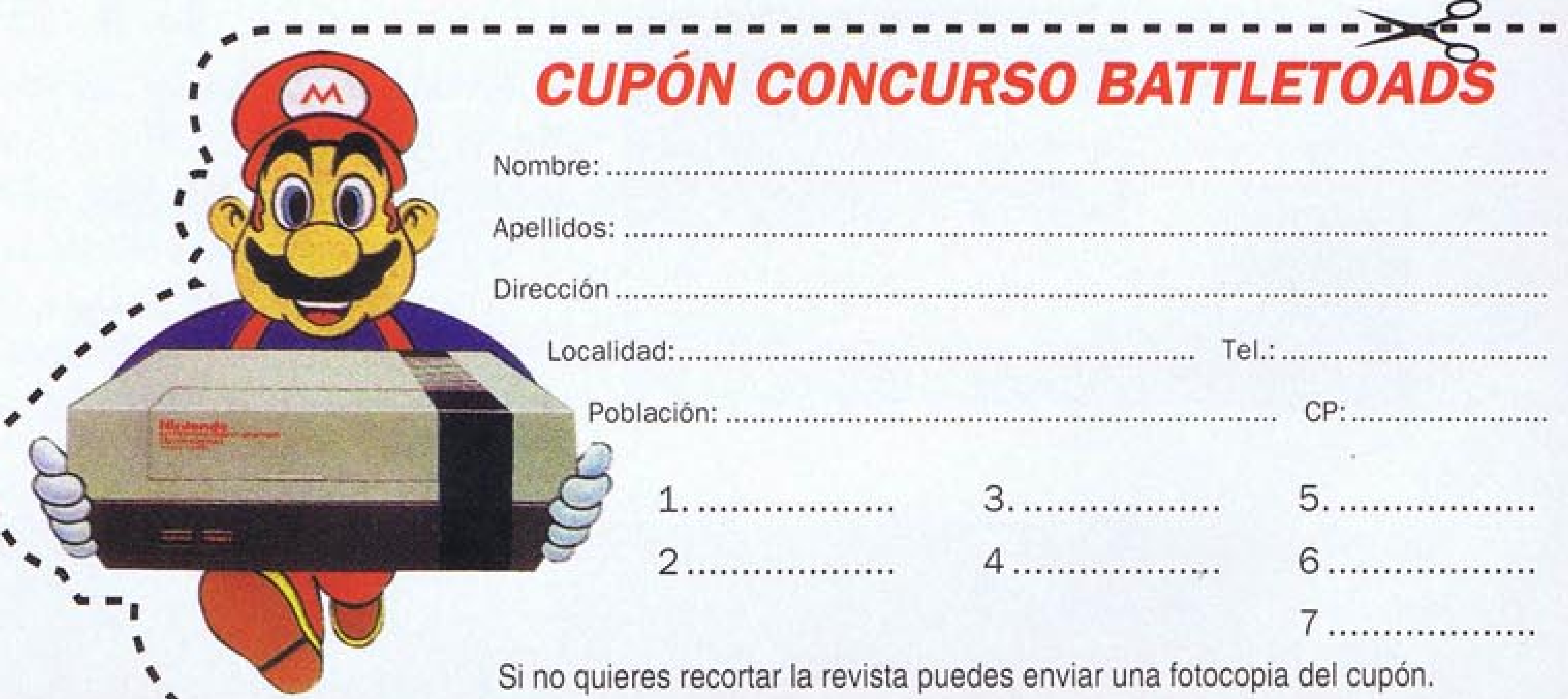
Bases del Concurso:

- Enviar el cupón CONCURSO BATTLETOADS debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a:

HOBBY PRESS, S.A.
NINTENDO ACCIÓN
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas, MADRID

Indicando en una esquina del sobre : CONCURSO BATTLETOADS.

- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 1 de marzo de 1.993 al 1 de abril de 1.993.
- El sorteo se celebrará ante notario el día 9 de abril de 1.993.
- De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá diez cartas que serán las premiadas con una consola NES. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
- Los resultados de este sorteo se publicarán en el número de Mayo de Nintendo Acción.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.



CUPÓN CONCURSO BATTLETOADS

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección ....

Localidad: .... Tel.: ....

Población: .... CP: ....

1. .... 3. .... 5. ....
2. .... 4. .... 6. ....
7. ....

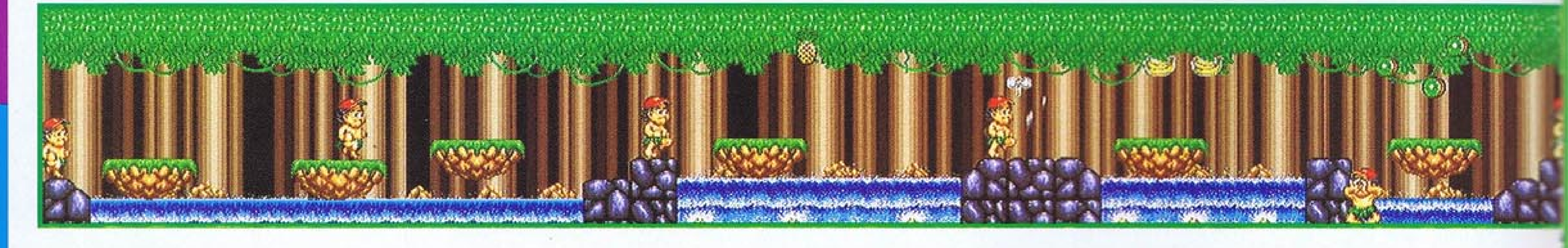
Si no quieres recortar la revista puedes enviar una fotocopia del cupón.

Super ADVENTURE ISLAND

«Adventure Island» se ha convertido en uno de los títulos más conocidos de Nintendo. Ahora,el calificativo «súper» no ha hecho más que agrandar la figura de un héroe del que estás a punto de conocer todos los secretos.

Por Carlos Alonso







LOS HECHOS OCURRIDOS...

La vida transcurría tranquila en **Adventure Island**, una maravillosa isla en la que **Master Higgins** había establecido la paz, protegiendo a sus habitantes de las criaturas que lo poblaban. Un buen día, mientras Master Higgins y su novia, Jeannie Jungle, contemplaban románticamente las estrellas, ocurrió la desgracia. Un perverso personaje, conocido por el nombre de **Dark Cloak**, apareció en escena convirtiendo a Jeannie Jungle en piedra. Ahora, a través de **cinco** enigmáticas áreas, nuestro héroe deberá dirigirse al castillo de Dark Cloak, situado al pie de la Montaña de Hielo, para rescatar a su amada.

EL PRIMER DESAFÍO

Nivel 1-1: Tu **primer gran reto** será atravesar una zona de palmeras, en la que los únicos obstáculos naturales que encontrarás serán unas **piedras que te harán tropezar** si chocas con ellas. Por primera vez **encontrarás un monopatín en tu camino** y podrás **probar los dos tipos de armas existentes** con los enemigos menos fieros de la isla.

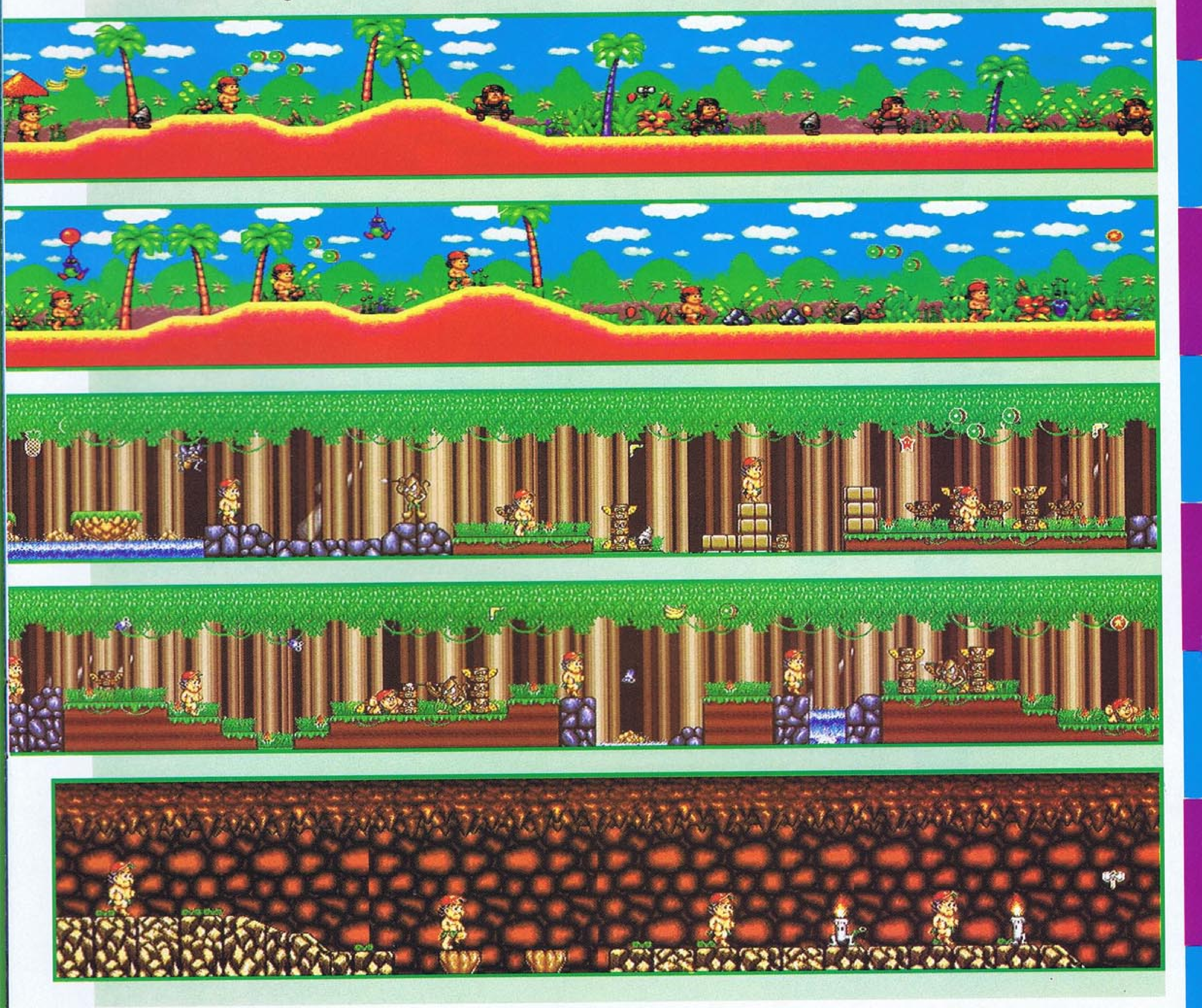
Nivel 1-2: Las cosas comienzan a complicarse. Ahora deberás recorrer una **selva habitada por una tribu caníbal**, esquivando unos **bichos voladores que pondrán a prueba tus reflejos**. Pero el mayor peligro serán **las cascadas, que deberás sortear** valiéndote de unas plataformas naturales fijas o móviles. **¡Cuidado!, alguna de ellas se caerá** si la pisas.

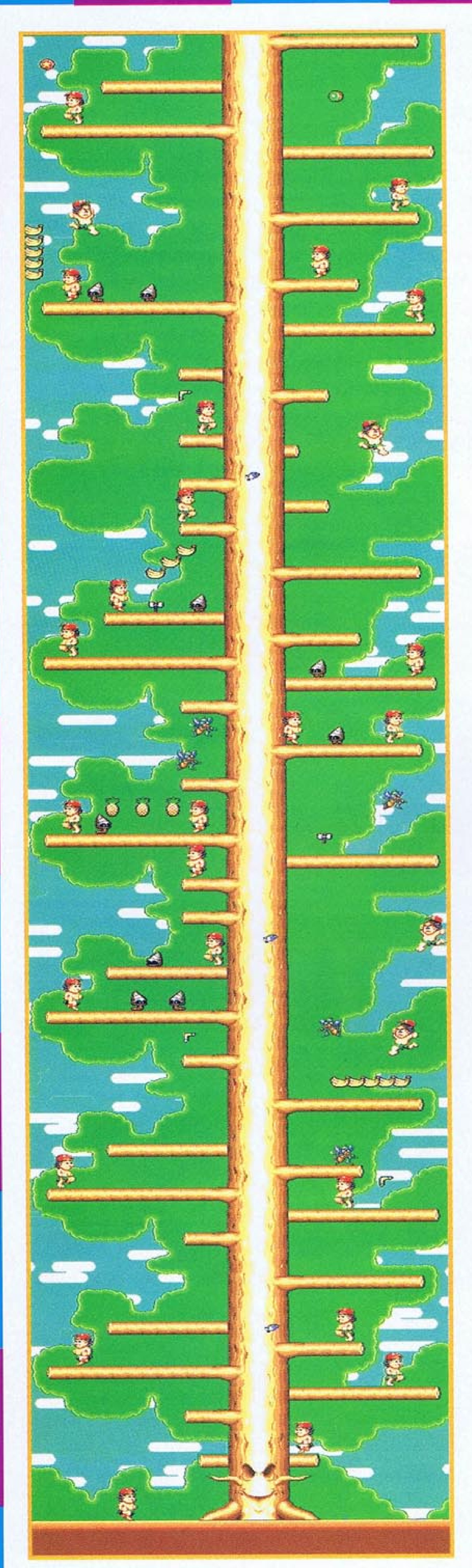
Nivel 1-3: No, no te has quedado ciego, simplemente **te has adentrado en una lúgubre caverna**. Pero no te fíes de tus velas, porque **te atacarán cuando menos lo esperes, y al intentar saltarlas, agrandarán su llama para abrasarte**.

Se trata de un paraje en el que estarás constantemente subiendo, bajando y **saltando unas enormes rocas que rodarán hacia ti para aplastarte**. Además, te encontrarás con unas **pelotitas saltarinas que esconden un enorme peligro**.

Nivel 1-4: Llegó el momento de **enfrentarse al enemigo de final de fase**. Su nombre es **Bamboozal**, y se trata de una **gigantesca mole de piedra que,** con la ayuda de dos fantasmas, **lanzará bolas de fuego** al que profane su guarida.

Para vencerle, **deberás apuntar fijamente a su cabeza** y disparar. Para ello, **permanece agachado en uno de los bordes de la pantalla, y salta** cuando las llamas se acerquen. Es entonces cuando **deberás disparar «a to meter»**.













EN LAS FAUCES DE UNA BALLENA

Nivel 2-1: Te encuentras en una playa repleta de palmeras donde, de nuevo, **tendrás la oportunidad de pilotar un monopatín**. También observarás **unos «simpáticos» pingüinos que se lanzarán hacia ti** repentinamente, y **te toparás con unos peces voladores y con un horrible ser** escondido en su escudo.

Nivel 2-2: No hay mucho que comentar. Sólo la presencia de **una morsa flotante llamada Wally** y de una serie de porciones de terreno cubiertas por agua, que **deberás cruzar sirviéndote de las ya conocidas plataformas.**

Al finalizar el nivel, en medio del mar, **una enorme ballena surgirá de las aguas y te engullirá** sin remedio.

Nivel 2-3: En el interior de la ballena, **deberás nadar sin descanso para no sucumbir**. Además, la ballena se ha tragado una gran cantidad de **seres submarinos que te complicarán la vida.** Destaca Lectron, **una anguila eléctrica que te soltará**



«Super Adventure Island» es un juego precioso. Tiene unos gráficos encantadores y unos efectos visuales magníficos, que combina con la mejor música que se ha escrito para Super Nintendo.













alguna descarga.

Nivel 2-4: Tras pasar una **peculiar zona de minas,** deberás acabar con **Kraken, un gigantesco pulpo con malas pulgas,** que arrojará.unos pececillos hambrientos.

Su punto débil es el caparazón que le cubre, al que podrás llegar **cuando levante su tentáculo y lo deje totalmente al descubierto.**

LA MINA DEL BOSQUE

Nivel 3-1: Deberás ir subiendo de rama en rama por un gigantesto árbol repleto de bichejos mientras **disparas tu arma constantemente**, pues así podrás alcanzar **una gran cantidad de alimentos que engordarán tu marcador.**

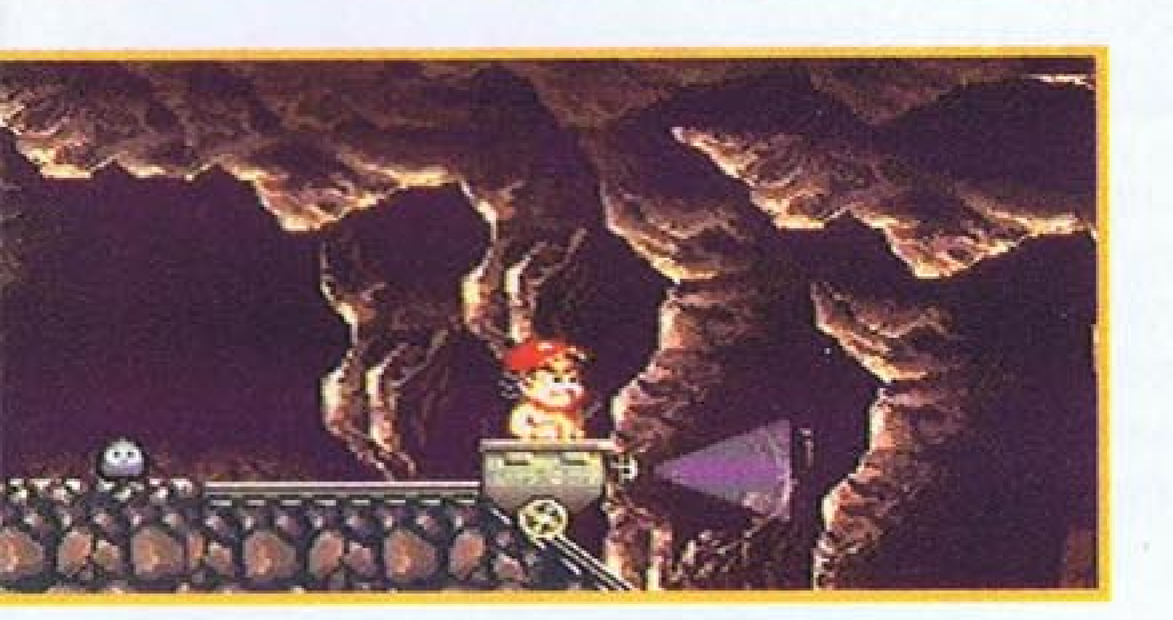
Nivel 3-2: Ya dentro del bosque, y bajo una densa niebla, **habrás de encontrar una mina abandonada, esquivando a los caníbales, y a un perro volador**

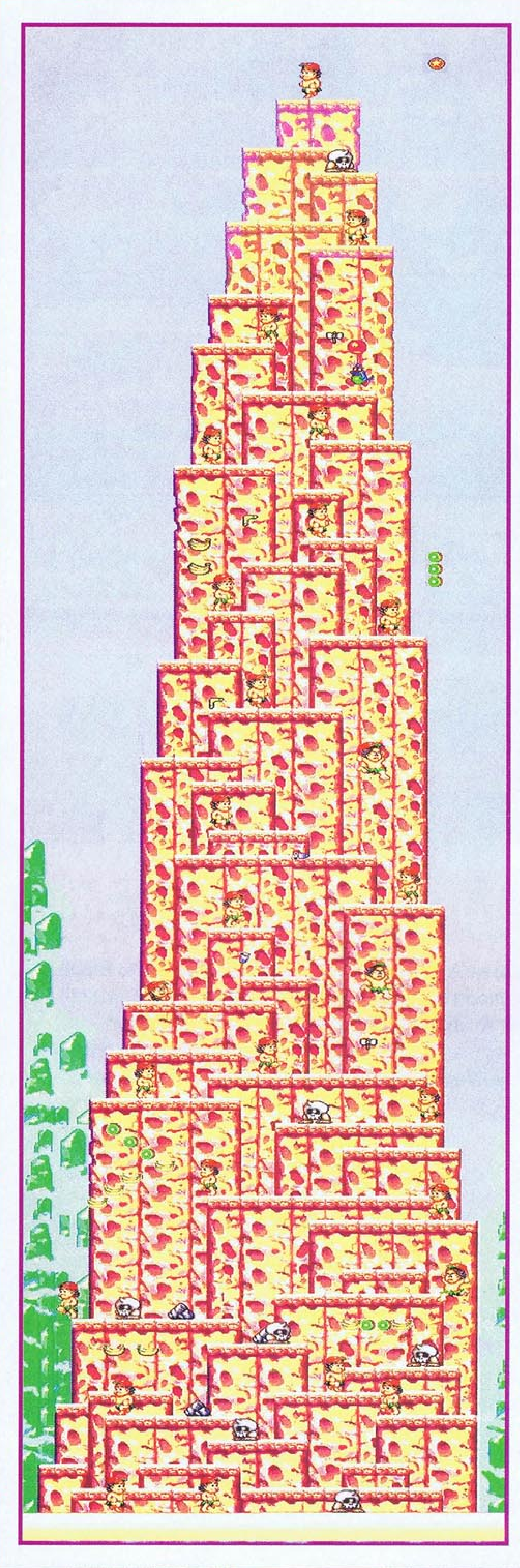


llamado Skizzer. **Podrás hacerlo a gran velocidad**, si topas con el monopatín.

Nivel 3-3: Al más puro estilo Indiana Jones, **tendrás que encaramarte a unas vagonetas** que te permitirán **cruzar la mina a toda rapidez, evitando caer al vacío**. Por cierto, ¿recuerdas las velas? Pues aquí tendrás que esquivarlas de nuevo.

Nivel 3-4: Tu tercer gran adversario: un inmenso dragón-serpiente «made in Japan». **Deberás montarte en él y golpear su cabeza** el mayor número de veces posible sin caerte al vacío. **Ten mucho cuidado con la lava hirviendo que saldrá de unos orificios de la pared,** pues te abrasará si llega a tocarte.



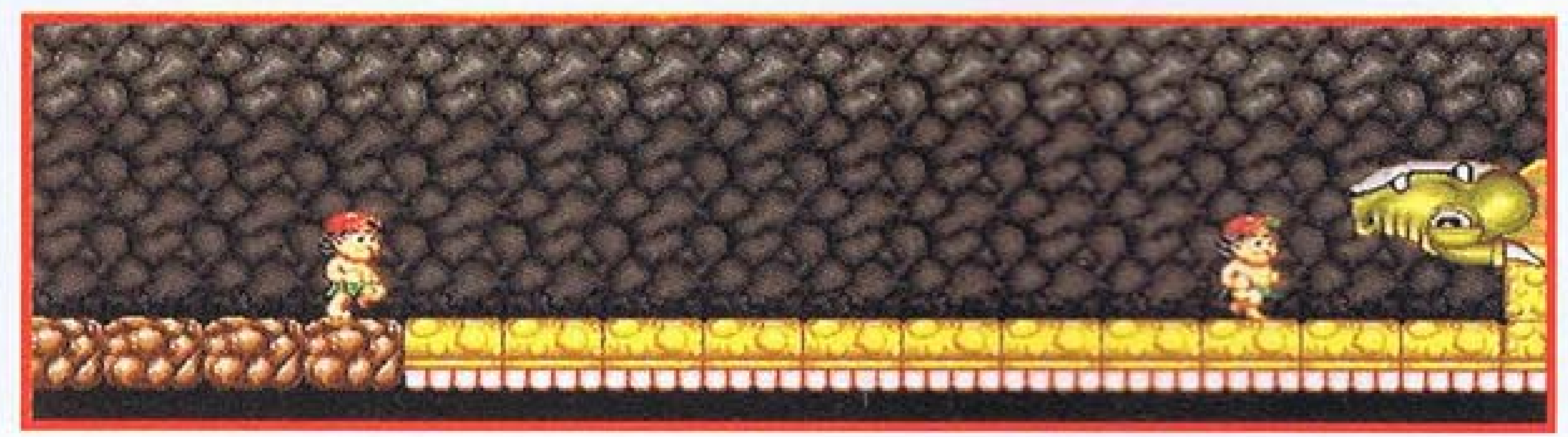


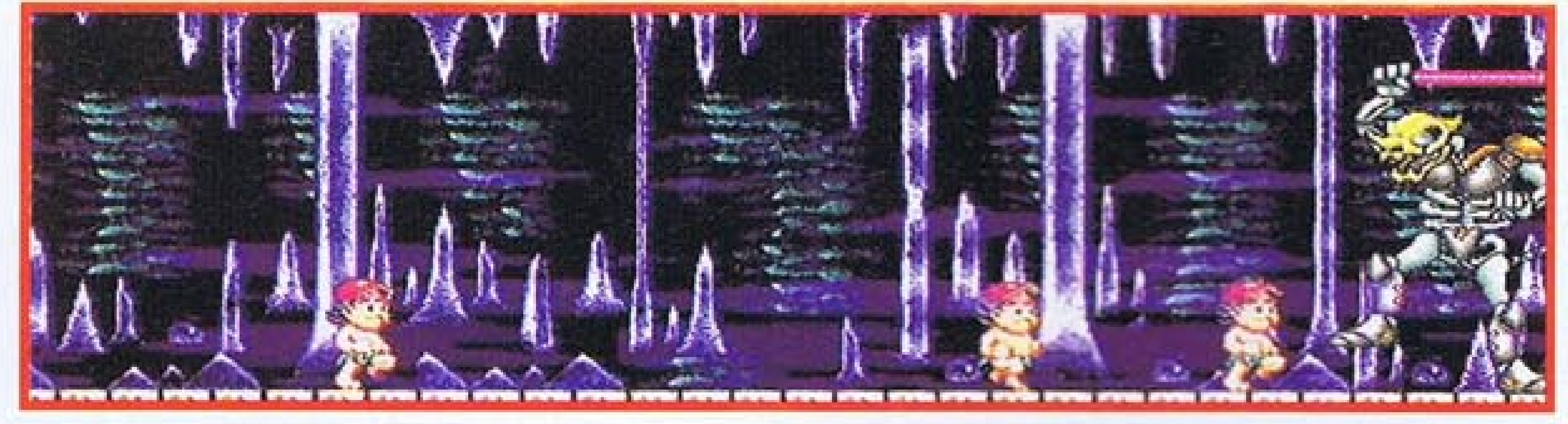
LOS ENEMIGOS

Aqui tienes unas cuantas instantáneas de los cuatro primeros enemigos de Master Higgins. Para que los veas de cerca y sepas a qué atenerte cuando se planten ante tu playero rostro. Son difíciles, pero no imposibles. Sigue los consejos que te damos en la guía de trucos y no tendrás problemas...













Master Higgins se ha superado a si mismo en súper 16 bits. El héroe más salsero de la historia del soft no sólo corre con una alegría maratoniana, sino que además salta, nada, monta en monopatín y seduce a las chicas guapas de la isla. Le ha venido bien la conversión. Tanto como a nosotros, que queríamos disfrutarla.



RONDAS DE BONIFICACIÓN

En cada una de las cinco áreas que componen este juego podrás encontrar **una ronda de bonificación escondida**. Para localizarla, **deberás disparar tu arma al aire hasta que oigas un tintineo**. Este grato sonido anuncia que los bonus tan ansiosamente buscados se encuentran en ese lugar. **Si quieres que se hagan visibles, da un salto y aparecerá una estrella** en el lugar en que se encuentra la entrada a dicha ronda. **No tendrás más que saltar hacia ella para acceder a tu meta.**

Para que no te entretengas buscándolas, **nosotros nos hemos encargado de mostrarte su escondite**. En la primera imagen puedes ver una de estas fases de bonificación. **Las otras cinco pantallas corresponden a los lugares en que se encuentran las estrellas** que dan acceso a dichas rondas. **Las encontrarás en los niveles 1-2, 2-2, 3-1, 4-2 y 5-3.**



Las cinco fases son semejantes, aumentando la dificultad según vayas avanzando en la aventura. En cada una de ellas **podrás observar una serie de muelles, que te servirán para ir saltando a la vez que recoges los bonus.**

El objetivo es sobrepasar con éxito todos los muelles para ir cogiendo puntos. Ten cuidado, porque **si te caes, se acabó la ronda de bonificación.** Y tendrás que esperar a la siguiente.

EL DESIERTO

Nivel 4-1: Los rayos del sol se estrellan en tu cabeza mientras piensas en un gran chorro de agua que riegue tu reseca garganta. Lo has adivinado: **el terreno donde te encuentras es un árido desierto**, que deberás recorrer **salvando unos ladrillos agrupados en forma de molestas construcciones.** Entre tantas desgracias, podrás hallar una alegría: **un monopatín.** Subido en él, lograrás atravesar a mayor velocidad el escenario.

Nivel 4-2: Ahora **deberás subir por una típica montaña del desierto, esquivando pedruscos y luchando con unas calaveras con patas**. Si quieres **recuperar energía, dispara al aire** para que aparezcan unos apetitosos alimentos.

Para alcanzar la salida, **habrás de saltar en busca de la estrella cuando estés completamente al borde del precipicio**.

Nivel 4-3: No, no es un espejismo. Sin saber cómo, **has ido a parar a un enorme lago**. Al igual que ocurrió cuando te encontrabas en el interior de la ballena, **deberás nadar constantemente para no ahogarte**. Si practicaste lo suficiente en ese nivel acuático, **pasar esta fase será coser y cantar**, pues tanto el recorrido como los enemigos son prácticamente iguales.

Nivel 4-4: Al final del lago **te espera una húmeda caverna**, donde hallarás a tu cuarto gran enemigo: **el Rey Reptil. Armado con una espada láser, te perseguirá por toda la cueva** tratando de golpearte con su futurista sable. Para vencerle, **deberás permanecer quieto** hasta que él se detenga para atacarte. Entonces, **da unos pasos hacia atrás** para alejarte de él, **salta** lo máximo posible **y aprovecha para dispararle.**







LA ANTESALA DE DARK CLOAK

Nivel 5-1: Te encuentras en una **zona montañosa repleta de nieve**. Para no resbalar, **trata de andar lo más lento posible**. Pingüinos, atípicos caníbales y el famoso monopatín saldrán a tu paso, antes de que des con la **entrada al castillo de Dark Cloak.**

Nivel 5-2: Ya dentro del castillo, te encontrarás con que **la escasa luz sólo te permite ver lo más cercano a tus ojos.** Por eso, ándate con cuidado cuando **saltes por encima de las lanzas que hay clavadas en el suelo**.

Nivel 5-3: Aquí encontrarás los **enemigos mas fieros** de toda la aventura, **miles de plataformas móviles** que dificultarán tu ascenso **y ríos de lava** que circulan por el suelo. Si logras superarlo, respira hondo porque **te espera tu último enemigo**

Nivel 5-4: Al fin **cara a cara con Dark Cloak**., un enano encapuchado que **se abalanzará sobre ti y lanzará una magia** que te convertirá en piedra. Pero no desesperes, **la victoria es posible.** Recuerda que **al final te espera Jeannie Jungle**, tu dulce amor.





SÓLO PARA ADICTOS

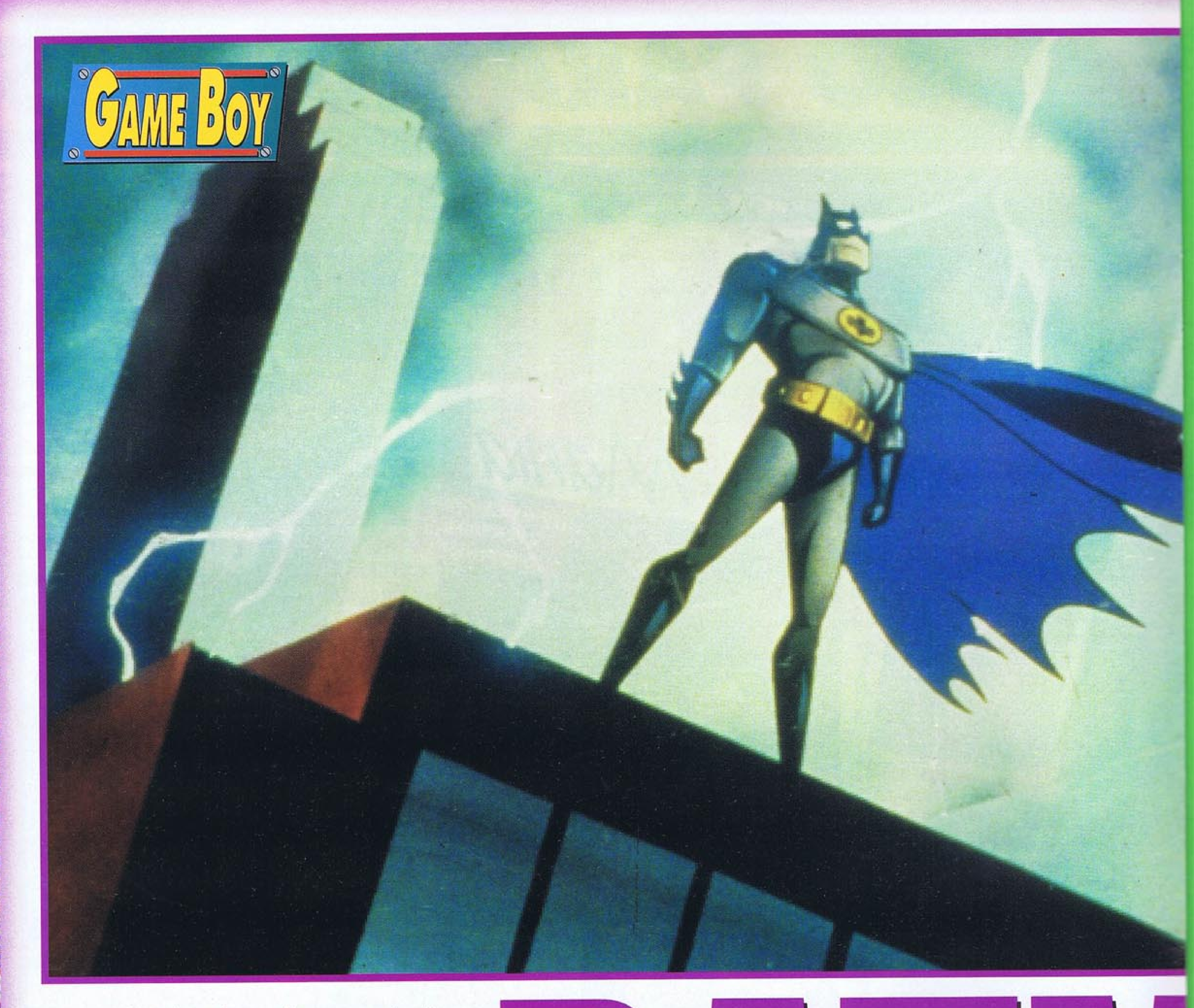


– PORQUE tu sueño de ser director y protagonista de tu propia película, se hará posible gracias a «Stunt Island».
– PORQUE podrás disfrutar con la solución a las arriesgadas aventuras de Murtaugh y Riggs a su paso por nuestras pantallas en «Lethal Weapon».
– PORQUE te esperan los secretos que se esconden en «X-Wing» la última producción de LucasArts, ambientada en la trilogía de la Guerra de las Galaxias.

y además...

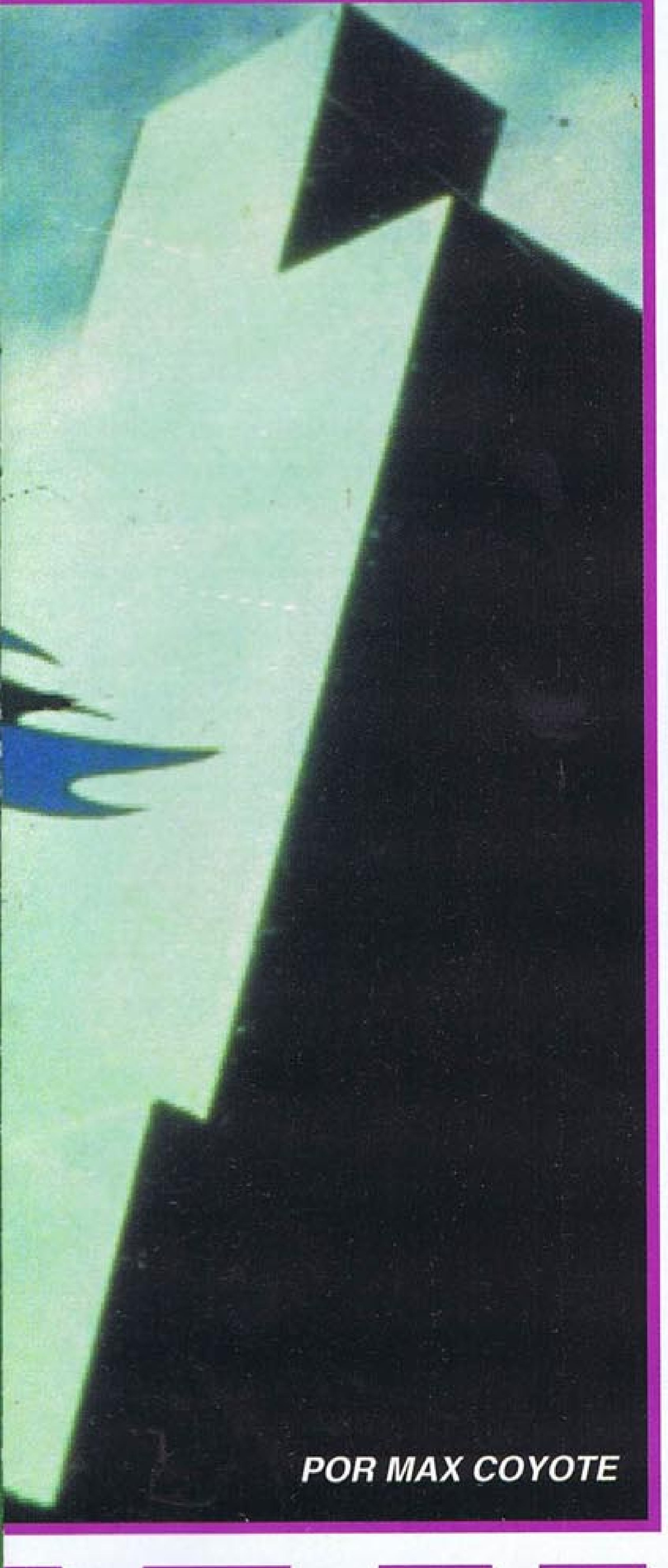
– Información detallada de lo que ha acontecido en el CES de Las Vegas, la ciudad del juego, donde la calidad y cantidad de lo allí presentado os dejará con la boca abierta.
– Todos los pasos para convertir a los «Humans» en una raza completamente civilizada.
– Y sin perder el sentido del humor, iremos al rescate del príncipe bufón secuestrado en «Gobliins 2».

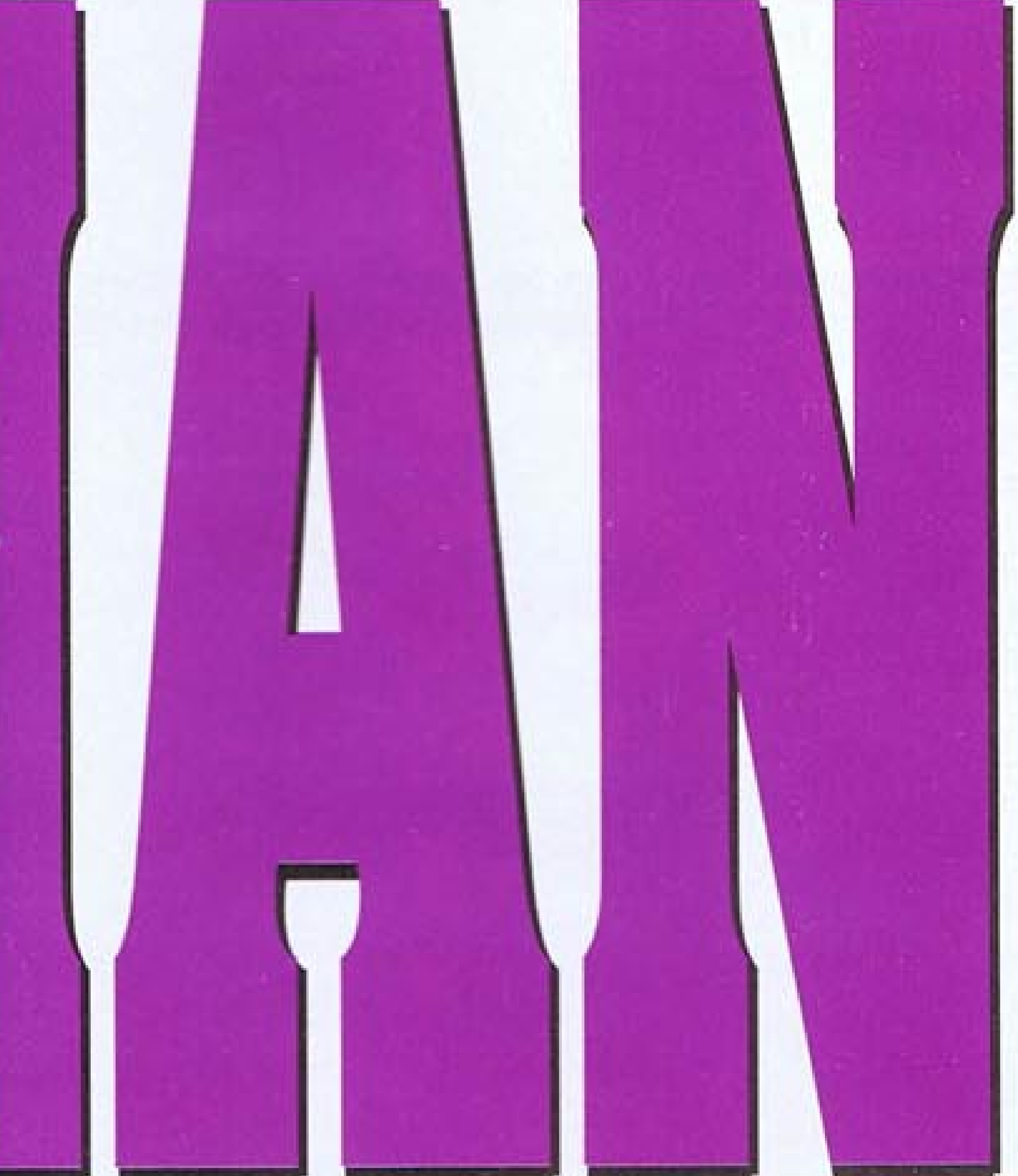
Acción, aventuras, peligros... Todo esto y mucho más lo encontraréis en MICROMANÍA.



BATM

Al Joker siempre le han chiflado los juegos artificiales, así que ha decidido volar por los aires Gotham City. Para ello está haciendo acopio de un metal con alto contenido en materias explosivas. Sólo hay un hombre capaz de parar al Joker y borrarle esa estúpida sonrisa para siempre: Sí, Batman ha vuelto.





GUÍA PARA MURCIÉLAGOS INEXPERTOS

• NOS VAMOS DE CONSEJOS:

• Presta **atención** a todos los **elementos del paisaje**, pues nunca se sabe de dónde podrás **colgar un gancho** que te ayude a **esquivar peligros y enemigos**.

• Dado que faltaste a muchas clases del curso de natación, ten **paciencia con el agua** y procura **ponerte a cubierto** hasta que baje la marea.

• Aunque los **puños** suelen ser el **arma más contundente**, procura hacerte con todos los **batarangs** posibles antes de enfrentarte a los **jefes de nivel**. Sin ellos te será muy difícil, casi imposible, vencerlos.

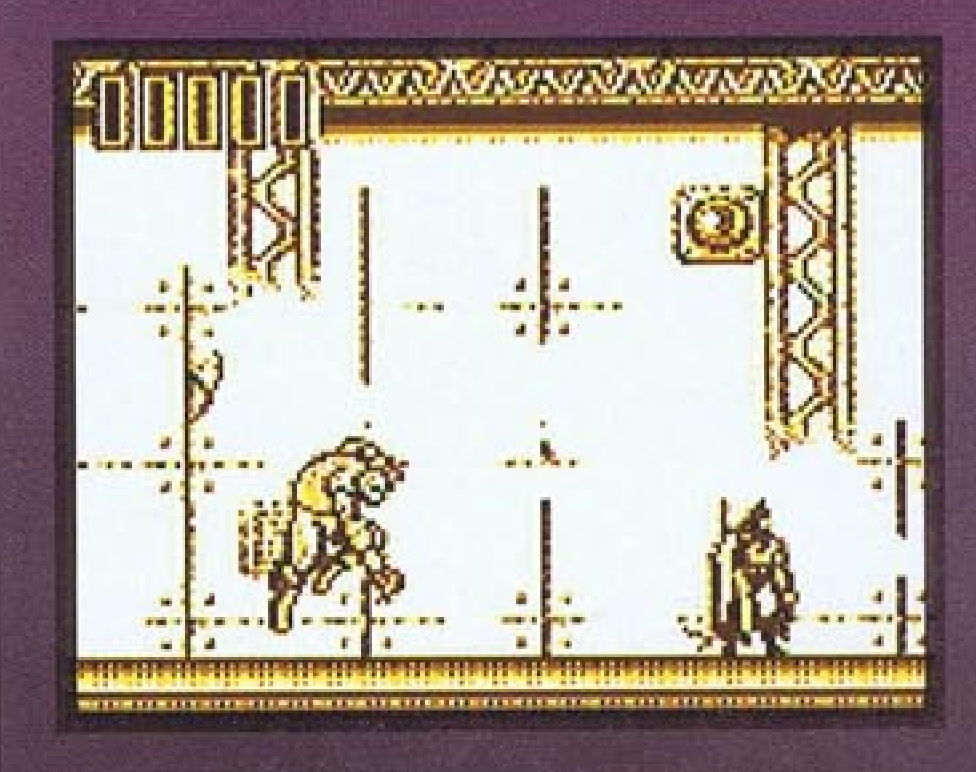
• REPASAMOS A LOS ENEMIGOS:

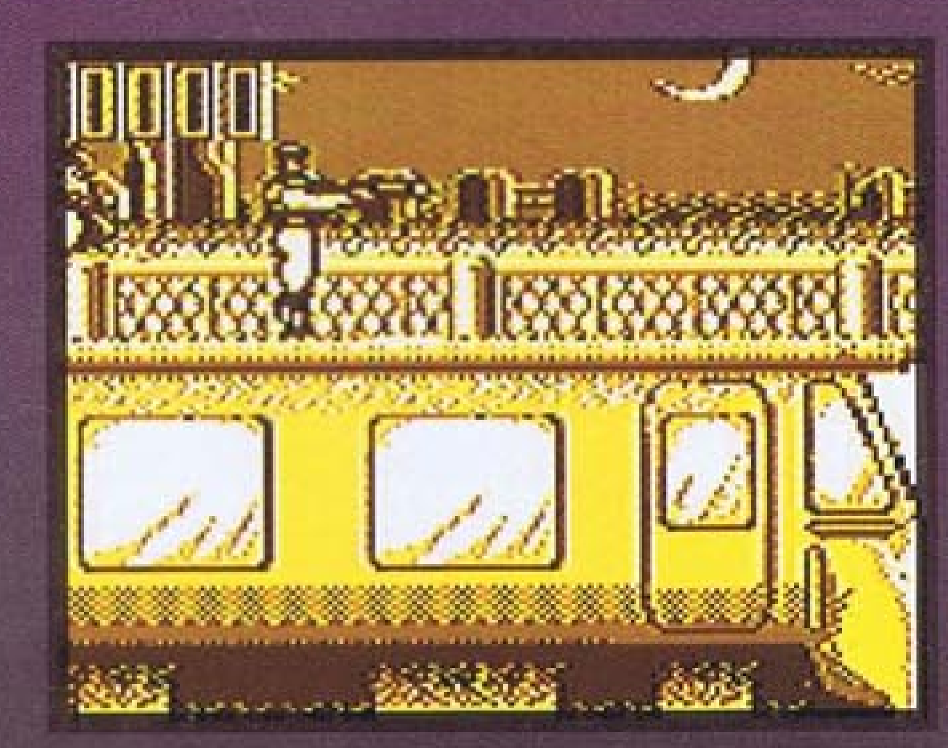
• **Dark Clawn**: Cuidado con el **puntiagudo tridente** de este degenerado. Su movimiento preferido es dar **grandes saltos** buscando tu cuerpo. Aprovéchalos para **colocarte y atacarle por la espalda**: no es una táctica limpia, pero funciona.

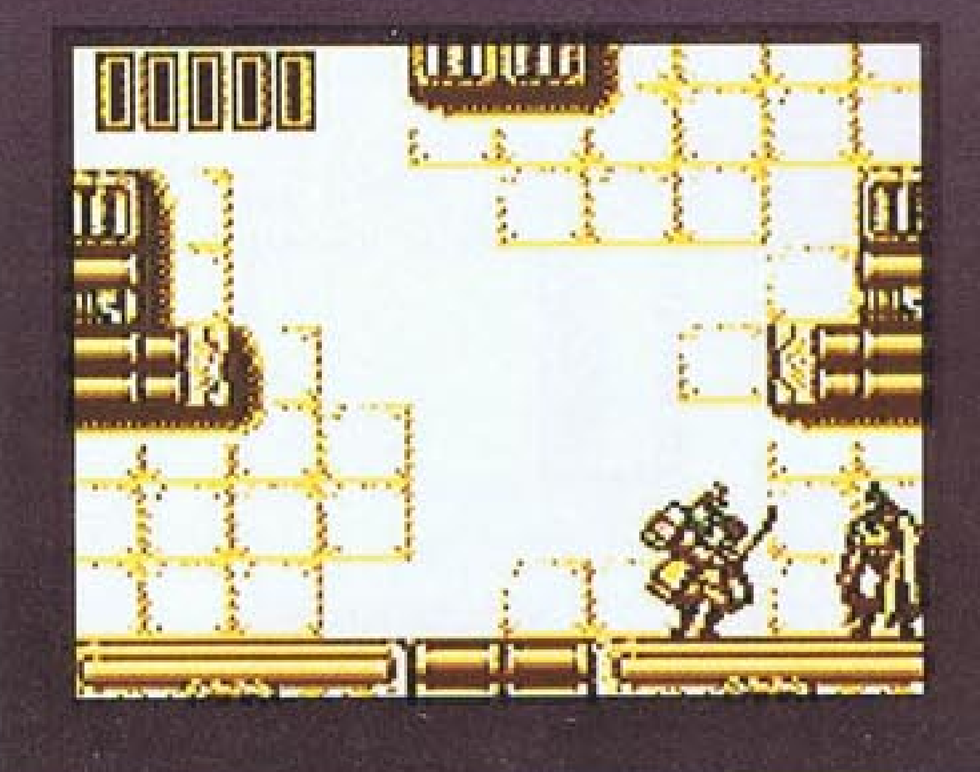
• **Shogun Warrior**: Suestrategia es **emplear la espada** para **rechazar el ataque** de tus batarangs. No te quedará más remedio que acercarte y hacerle probar tus puños.

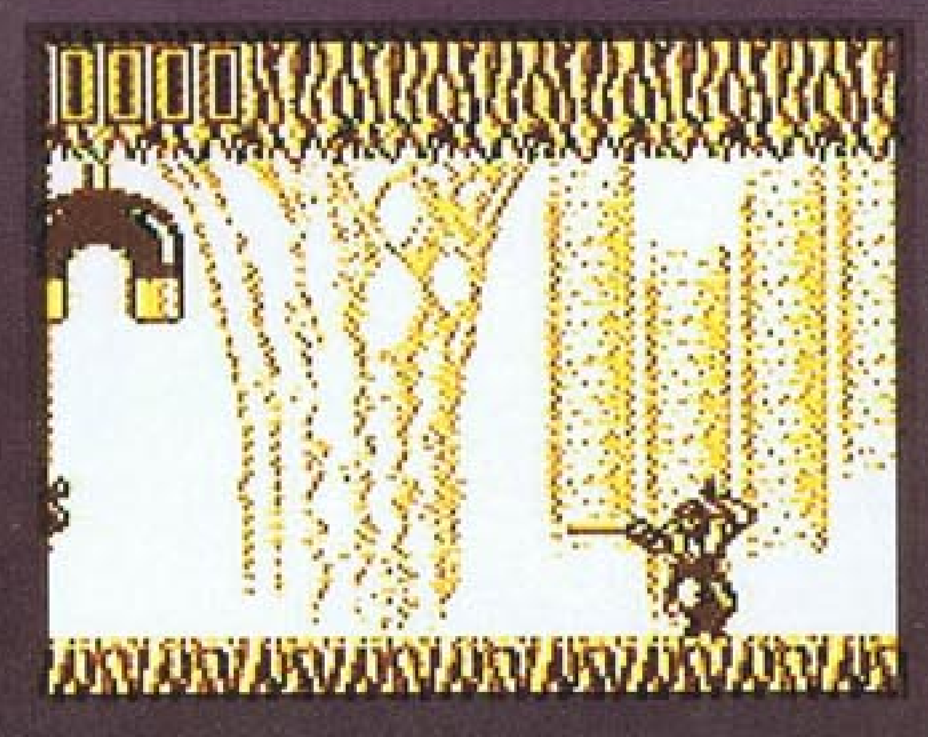
• **Foul Balls**: El mejor momento para atacar a esta estrella frustrada del noble deporte del bate, es cuando se **deslice en tu dirección** intentando golpearte con sus pies. **Aprovecha para lanzarle un batarang**.

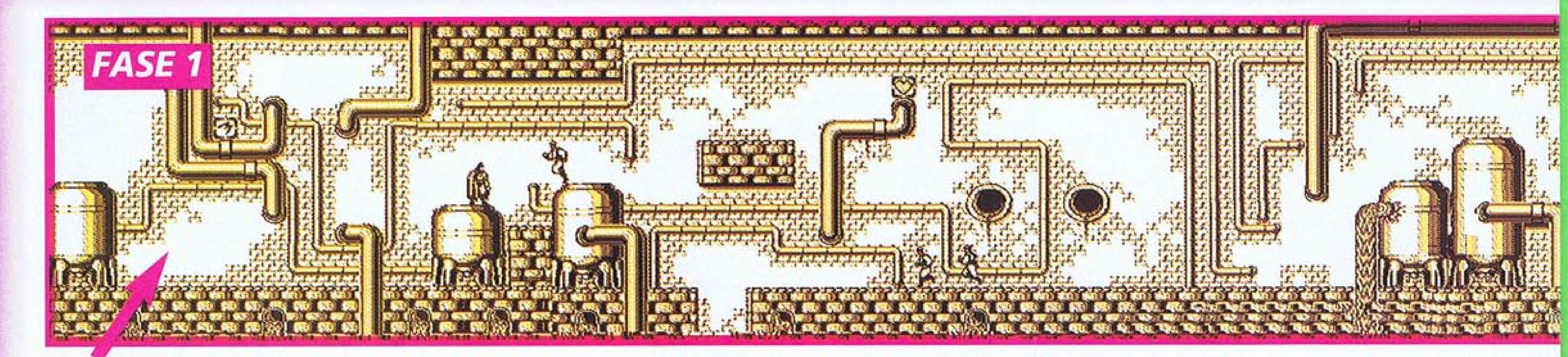
• **Joker**: A pesar de la **fuerza magnética del imán** (has comido lentejas y ya sabes que tienen mucho hierro) y de las malas artes del Joker, con un poco de práctica podrás acabar con él. Necesitarás derrotarle **dos veces seguidas** para que pase a la historia.



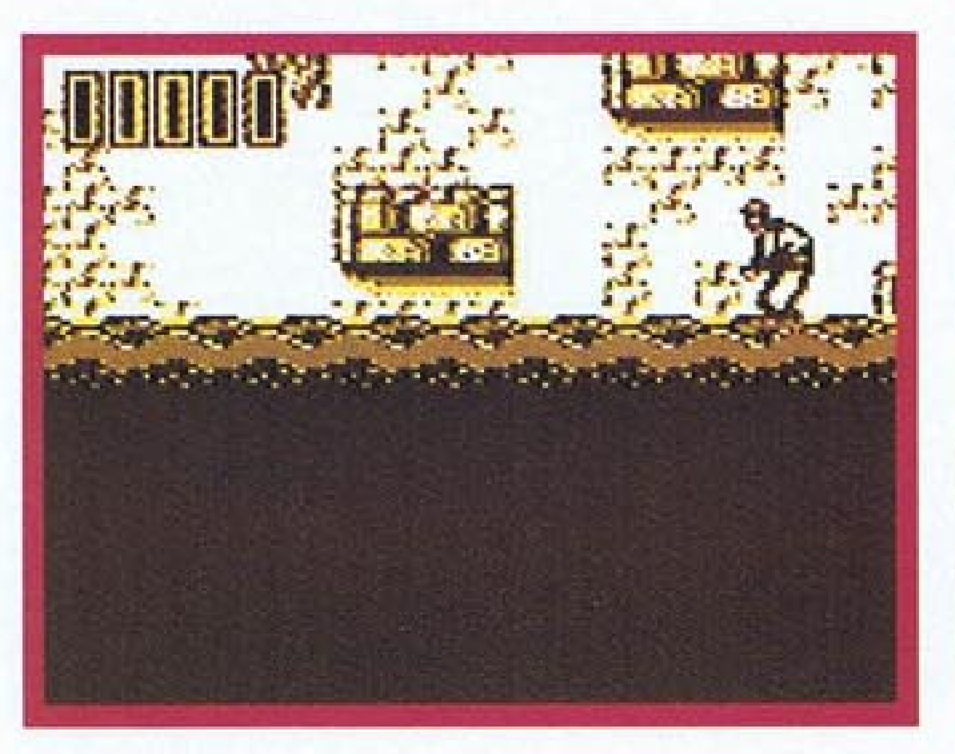






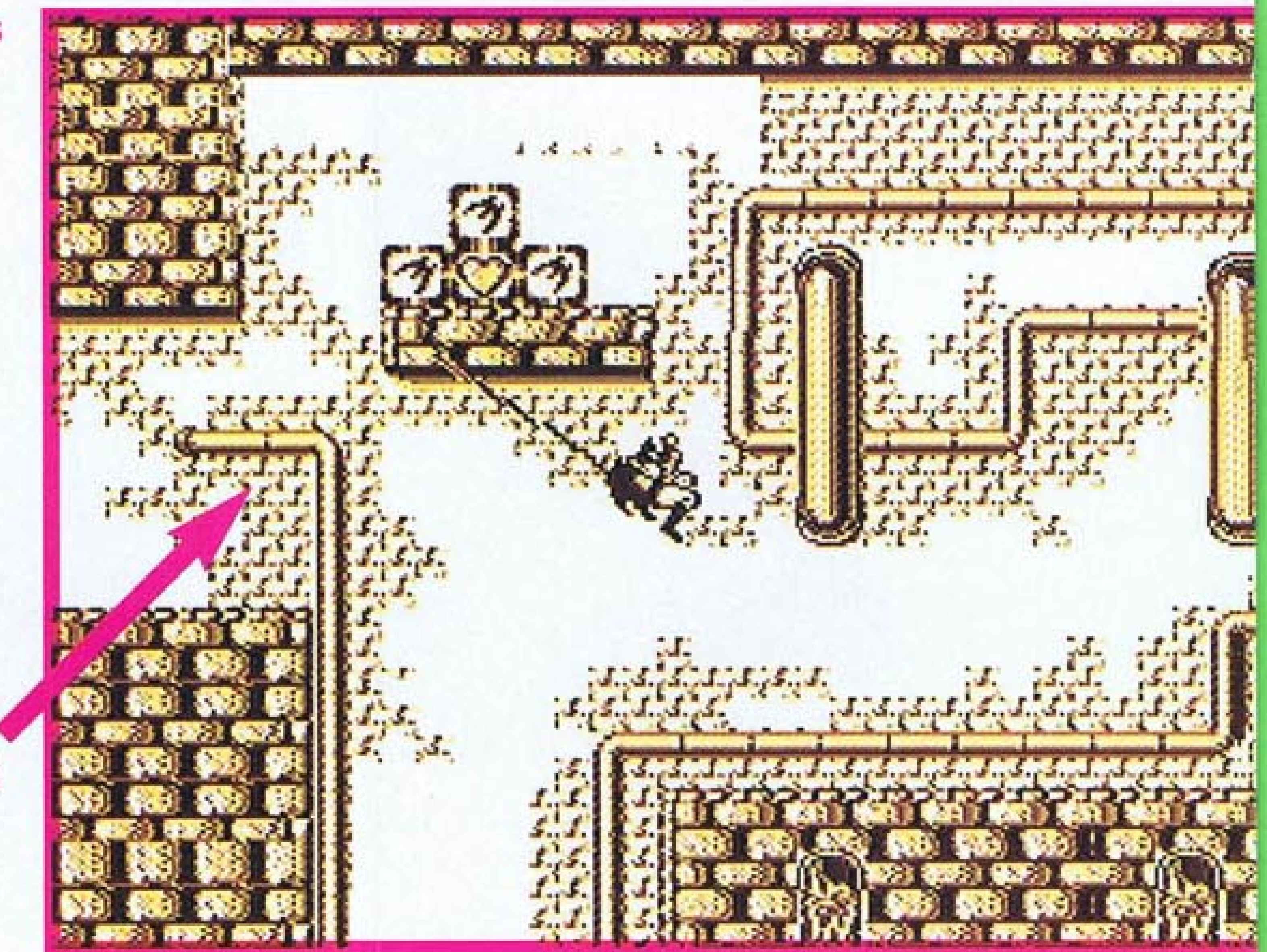


Siguiendo la única pista sobre el paradero del Joker, Batman se adentra en las **alcantarillas** provisto de un juego de **Batganchos** y una pinza para la nariz. Por casualidad, encuentra unos batarangs con los que podrá defenderse a distancia de los malos. Muy útil.

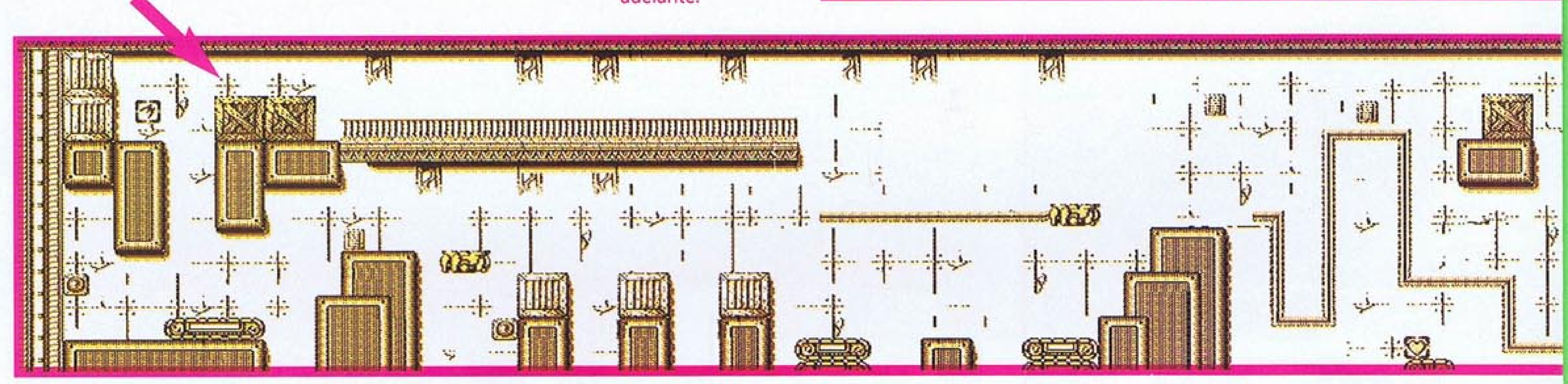


El nivel del agua no permanece constante. Tan pronto puede subir varios metros como quedarse estancado a la espera de refuerzos. En todo caso, Batman debe moverse siempre por las alturas y utilizar el batgancho continuamente.

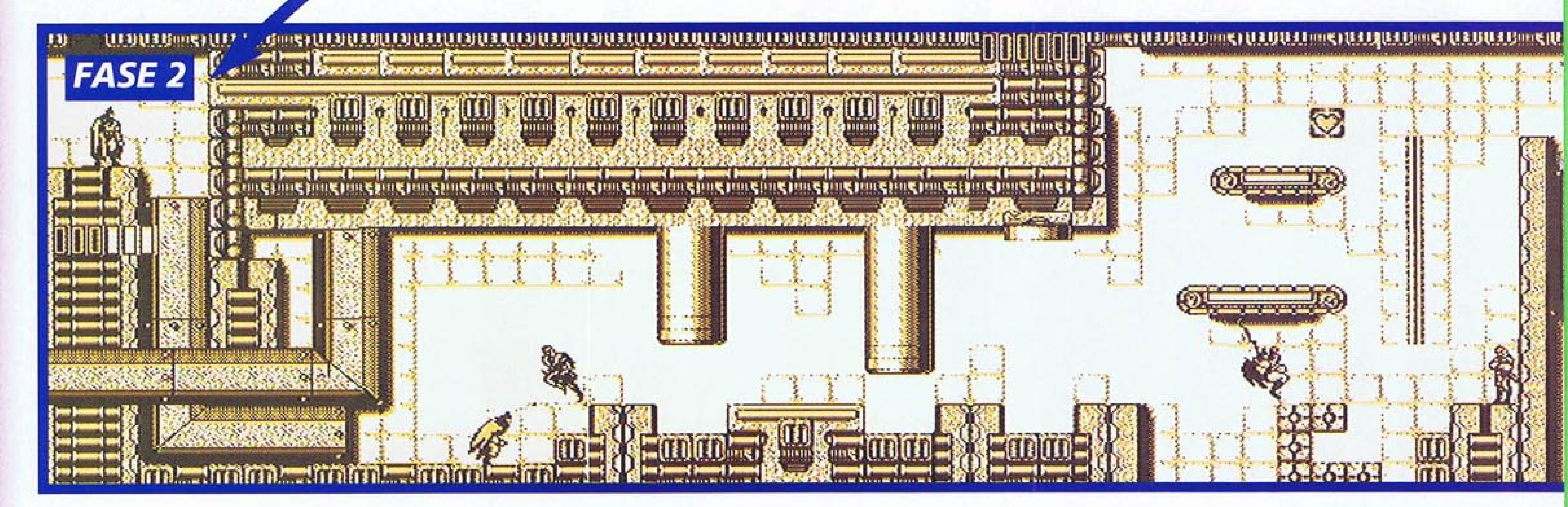
En las **cajas más oscuras** encontrarás **porciones de energía** que suben la moral. Pon atención a las plataformas transbordadoras porque hay **algunas falsas**.

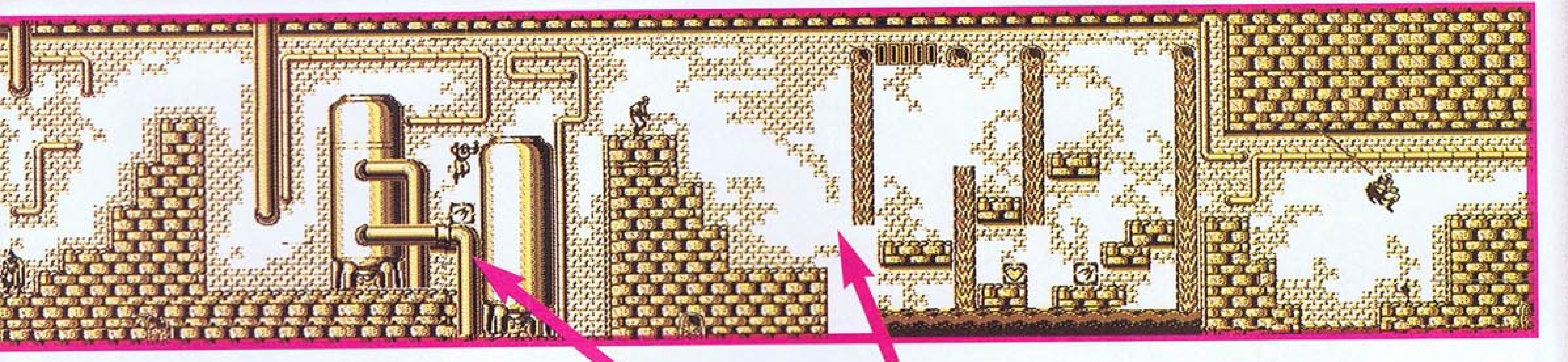


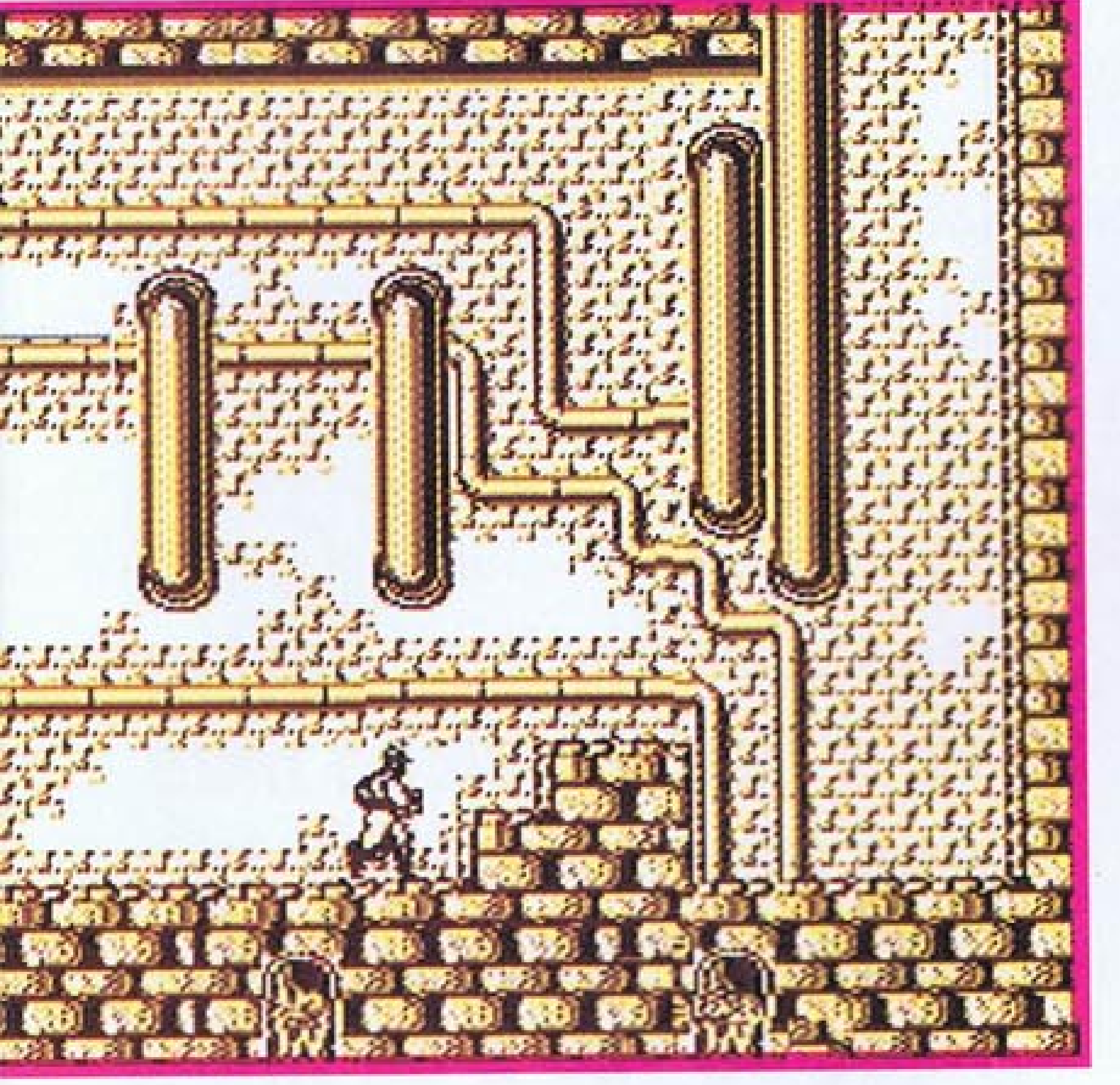
Lo más difícil ya está hecho. Ahora es momento de **repostar** y seguir adelante.



El alcantarillado te conduce a un **almacén de maquinaria** que está custodiado por los secuaces del Joker. Unas **apisionadoras** intentarán hacerte papilla, pero, **¿para qué has traído los ganchos?**

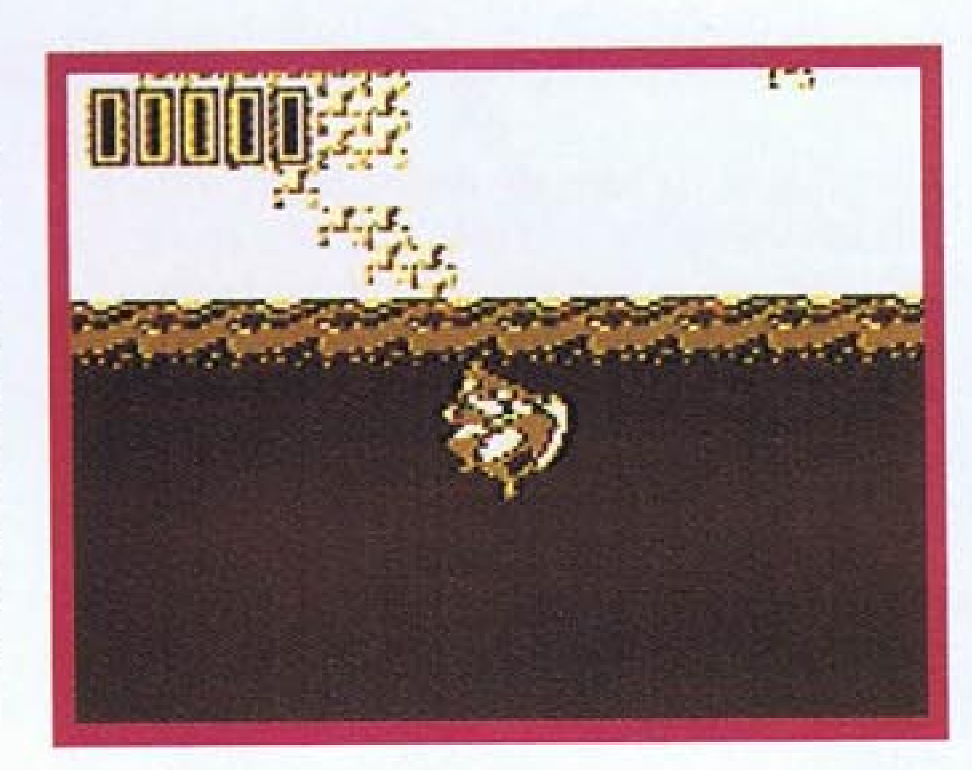






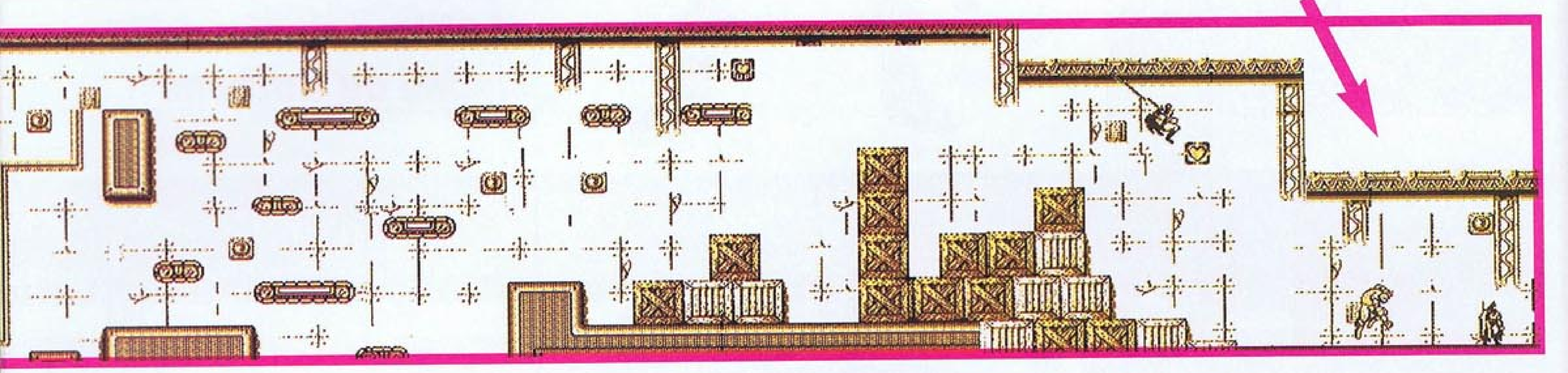
De pronto, tras sortear a unos cuantos sicarios del Joker, descubres con temor que las **tuberías están reventando** y comienzan a **inundar las alcantarillas** de agua de dudosa procedencia. Nunca hubieras imaginado una muerte tan «acuática».

Sin embargo, de un salto consigues alcanzar un **lugar** lo suficientemente **alto** como para resguardarte del agua. En esas circunstancias, deberás **usar tus ganchos** para moverte por las alturas o esperar a que baje el nivel.

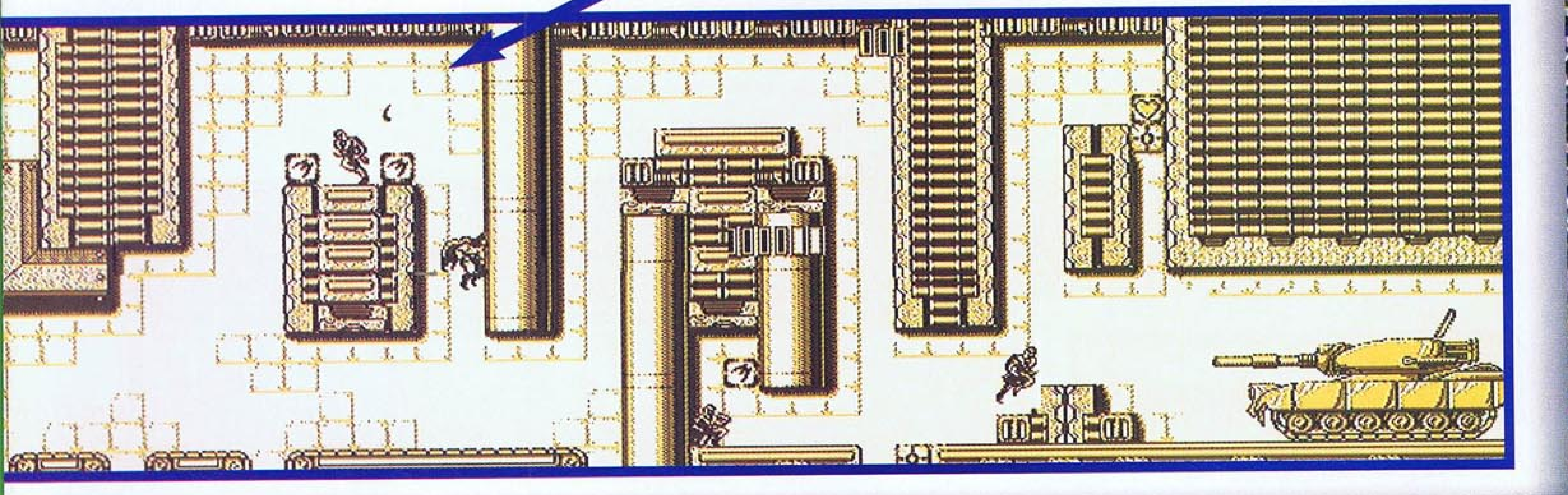


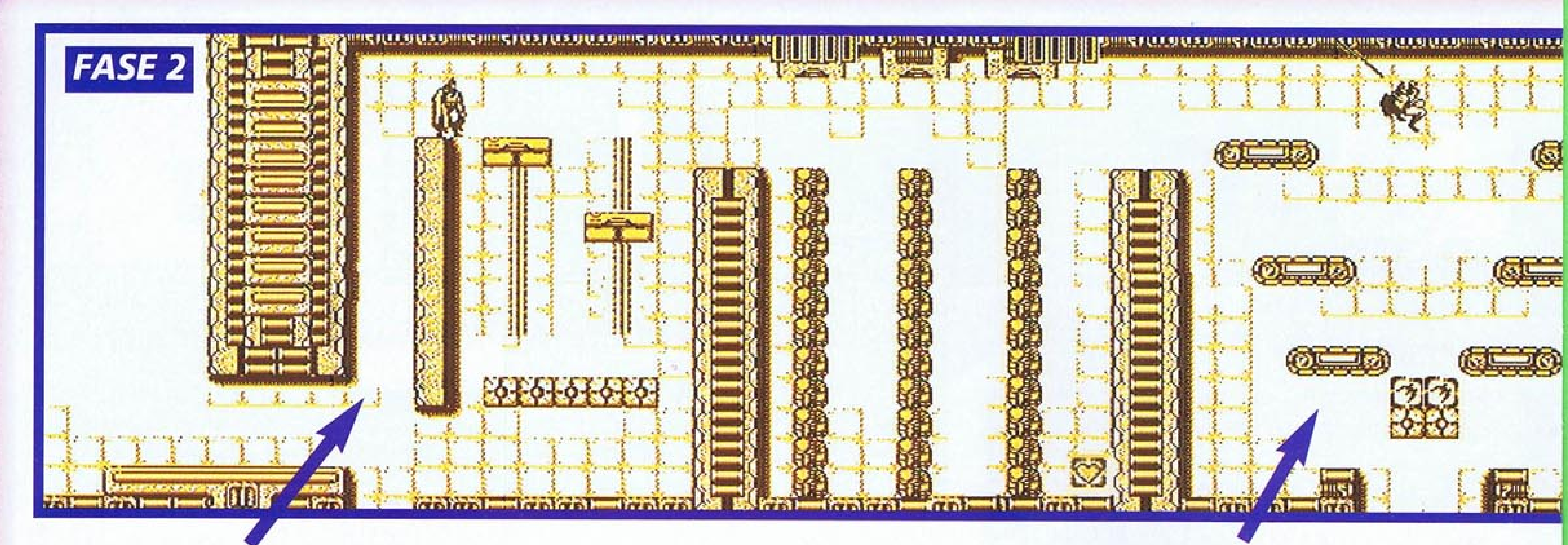
Un ejemplo práctico de caída en inundaciones. Si Batman no anda con ojo y salta en el momento justo, el agua le devorará. Porque el líquido elemento, aquí, ni es líquido (casi sólido) ni elemento.

Asegúrate de conseguir todos los **batarangs** posibles porque estás a punto de enfrentarte con el primer jefe de nivel: **Dark Clawn**, un ser deforme, armado con un **puntiagudo tridente** que está deseando estrenar con alguien. ¿Por qué no tú?



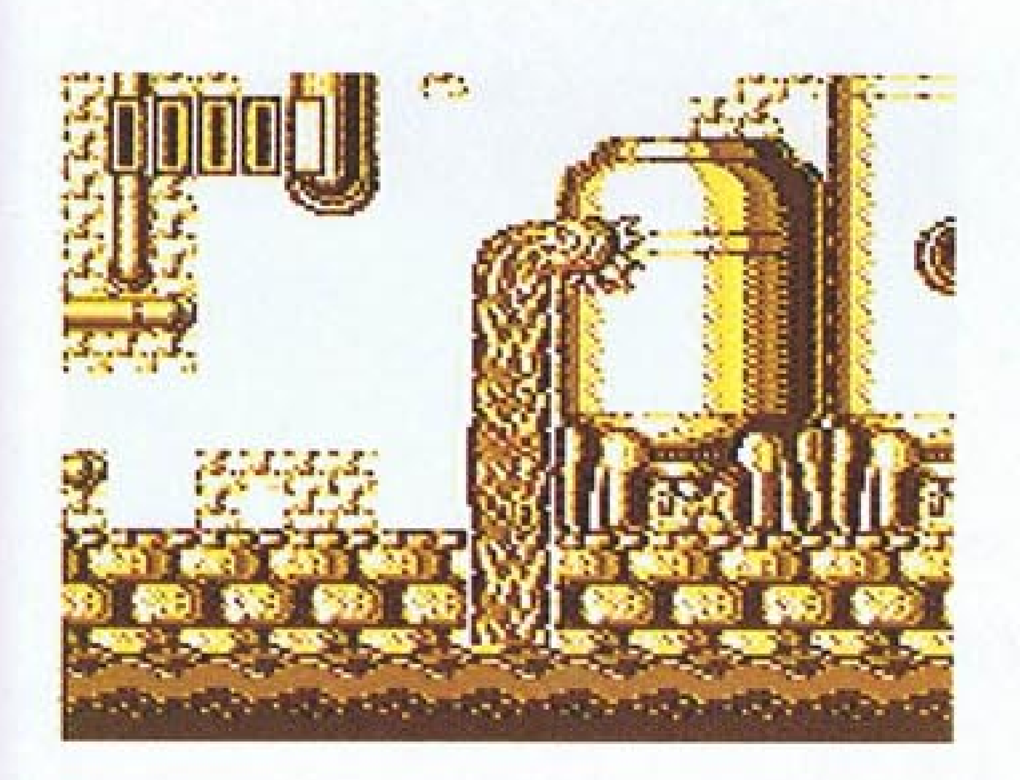
En un **pasadizo oculto** encontrarás **30 batarangs**. Procura **no malgastarlos** que son muy valiosos. Lo dicho.





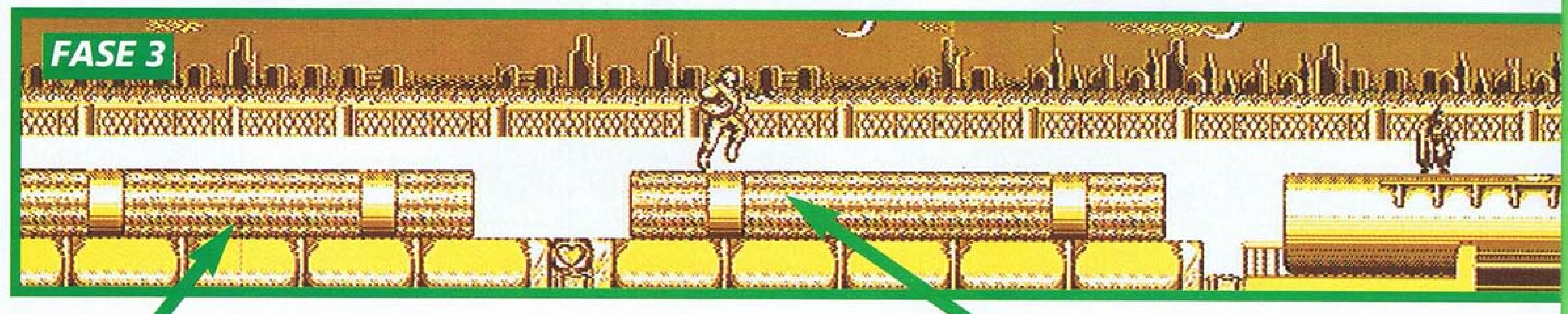
A la salida de un **tubo de absorción** encontrarás más **batarangs**. Pero no cantes victoria, pronto los utilizarás para enfrentarte con todo **un tanque** tú solito. Intenta **alcanzar la cabeza del piloto** y lograrás desarmarle.

Tras utilizar unos **curiosos montacargas**, de pronto entras en la **sala de embalado**, donde unos artefactos **apilan maquinaria** en columnas. Deja que **terminen su trabajo** y luego salta de columna en columna. Pero rápido.



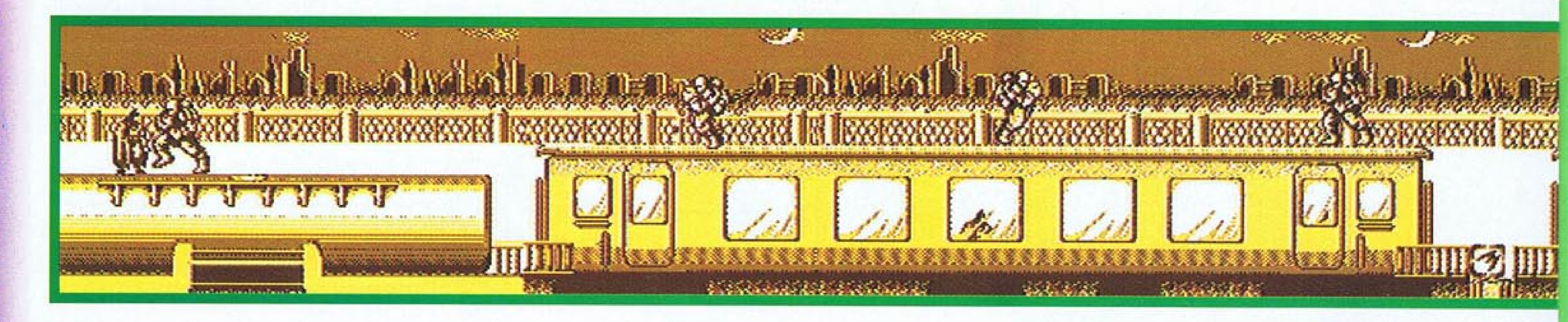


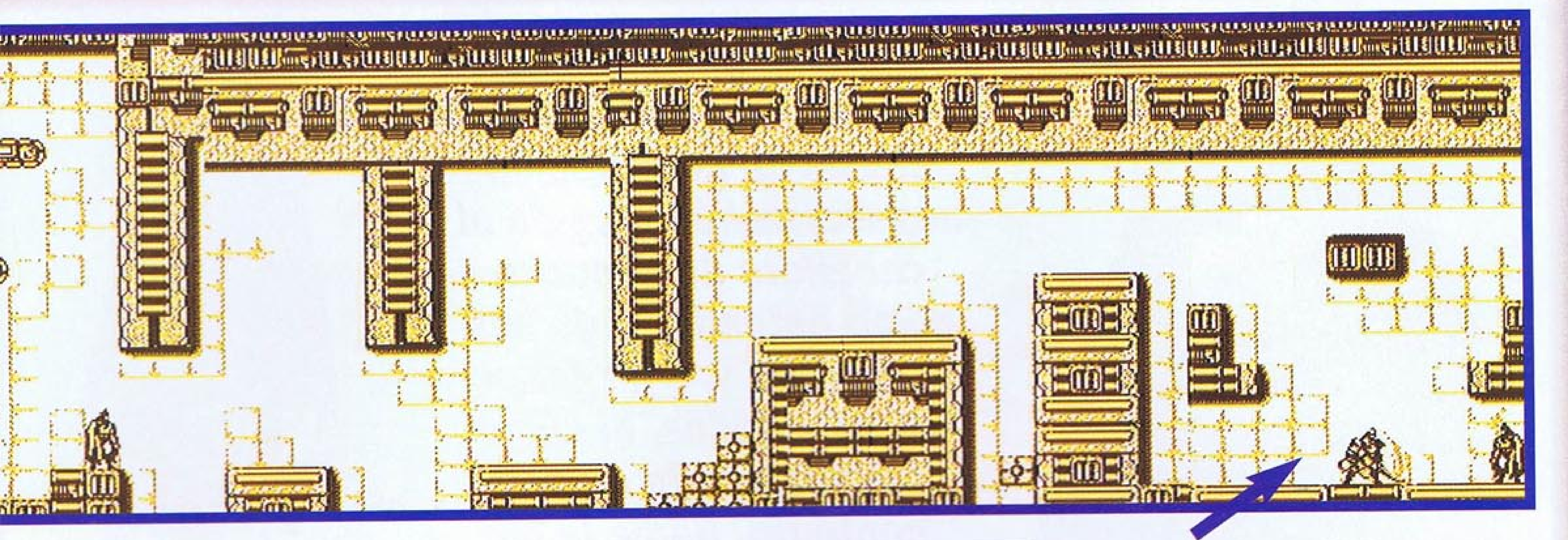
Entre el Joker y Batman va a haber mucho más que palabras. Va a haber venganza, y las risas se van a oir hasta el último rincón de la ciudad de Gotham.



Sólo hay una forma de llegar a la guarida del Joker: tomar un **tren repleto de enemigos** que te esperan con aviesas intenciones. Y sólo una forma de finalizar el trayecto con vida: hacer **uso de tu fuerza y tu habilidad en el salto.**

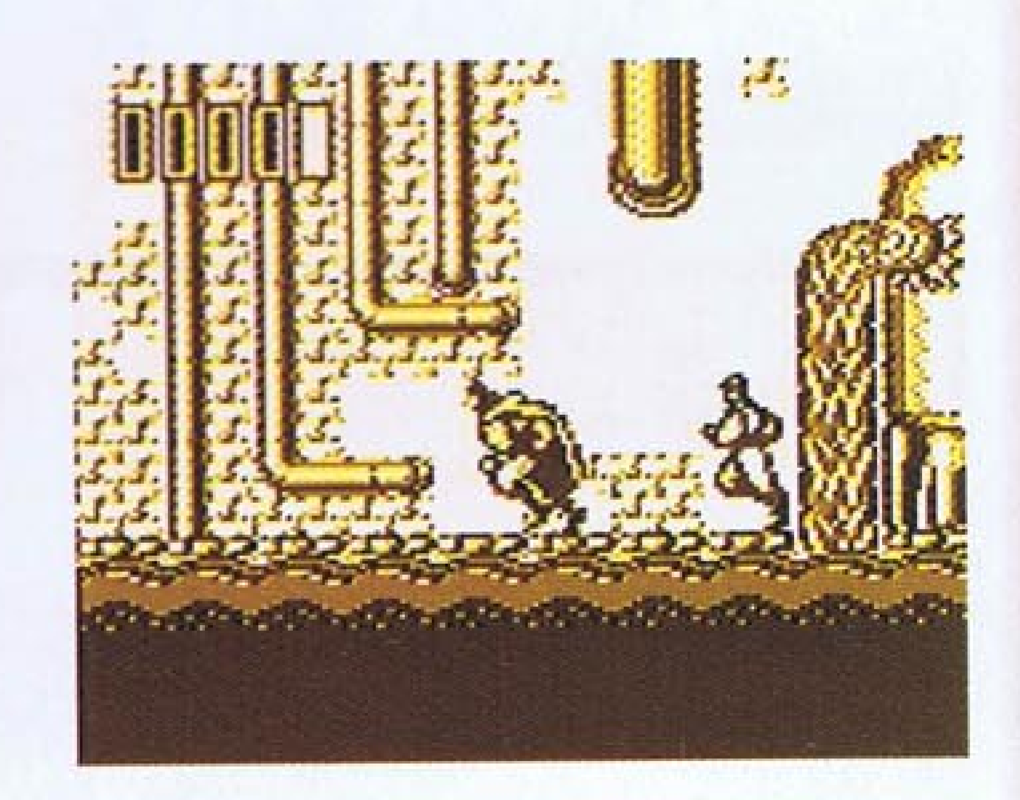
En este caso, **los esbirros del Joker** son unos matones de **anchas espaldas** y **dos metros de altura**. En la medida de lo posible **intenta rehuir el combate**. Ya sabes que más vale cobarde vivo que valiente muerto. Por si acaso.

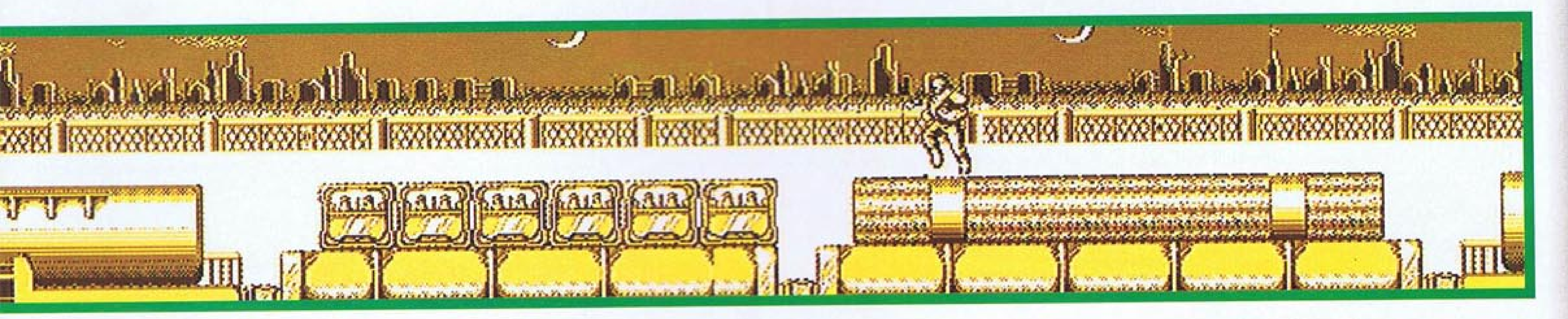






Un **par de saltos** sobre el abismo, superas una **escalera de «pega»**, y te encuentras de morros con el malvado **Shogun Warrior**, un **guerrero samurai** que busca jaleo. No te puedes imaginar que amigos tan raros tiene el Joker.

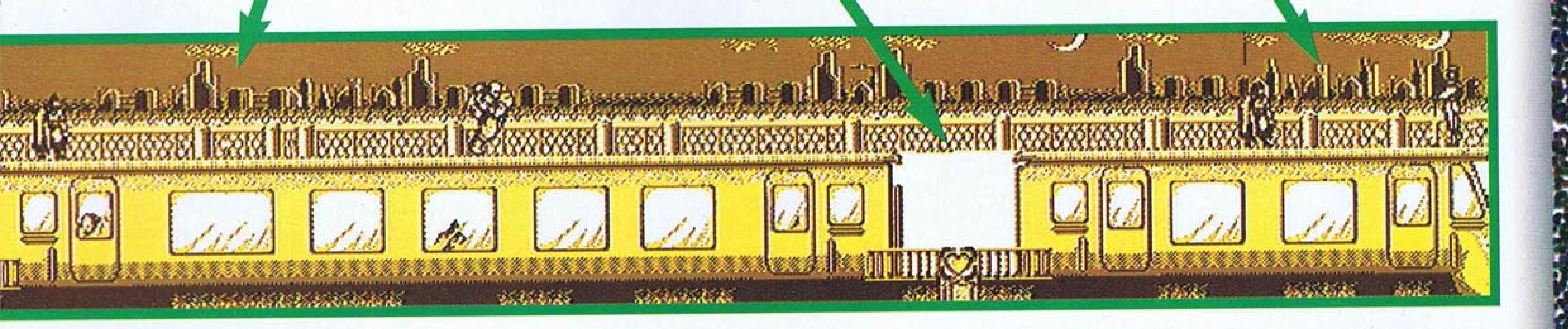




A lo largo de esta fase lo normal es que camines **sobre el techo del tren**, pero en algunos tramos podrás viajar también en **el interior de los vagones**. A pesar de la diferencia de temperatura, no lo dudes, **dentro se lucha muy mal** y los enemigos no perdonan.

En el **enganche** entre vagón y vagón te esperan algunas ayuditas en forma de **batarangs y energía**.

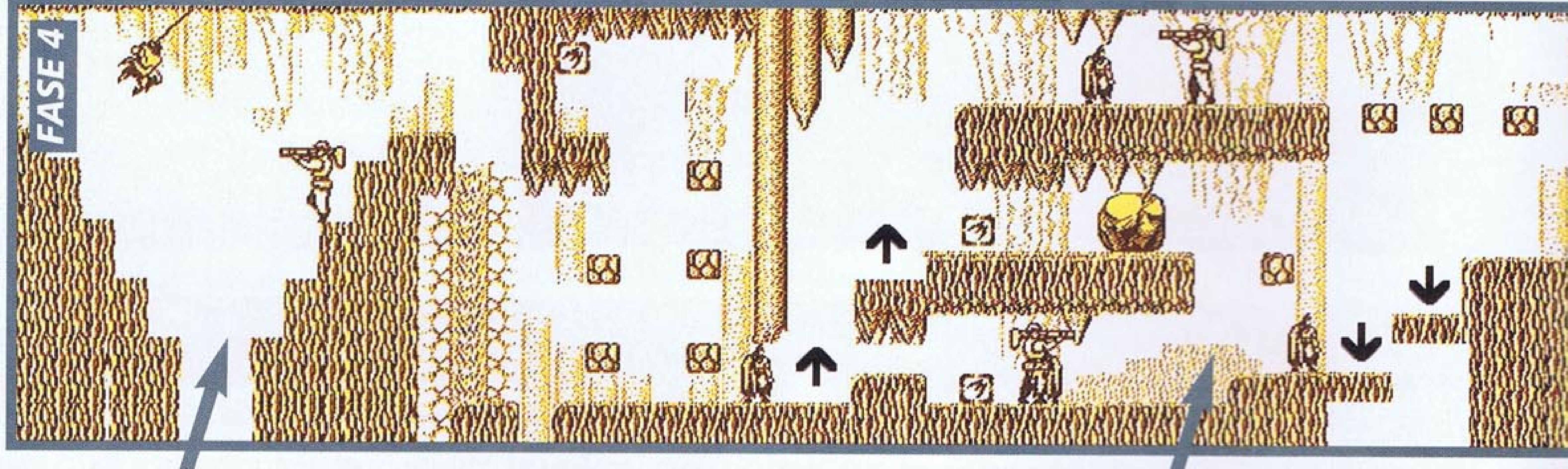
Fin de trayecto: Te topas de frente con **Foul Balls**, uno de los lugartenientes del Joker, vestido de jugador de beisbol y **con un bate en sus manos**. Haz buen uso de los **batarangs** que has ido recopilando por el camino.





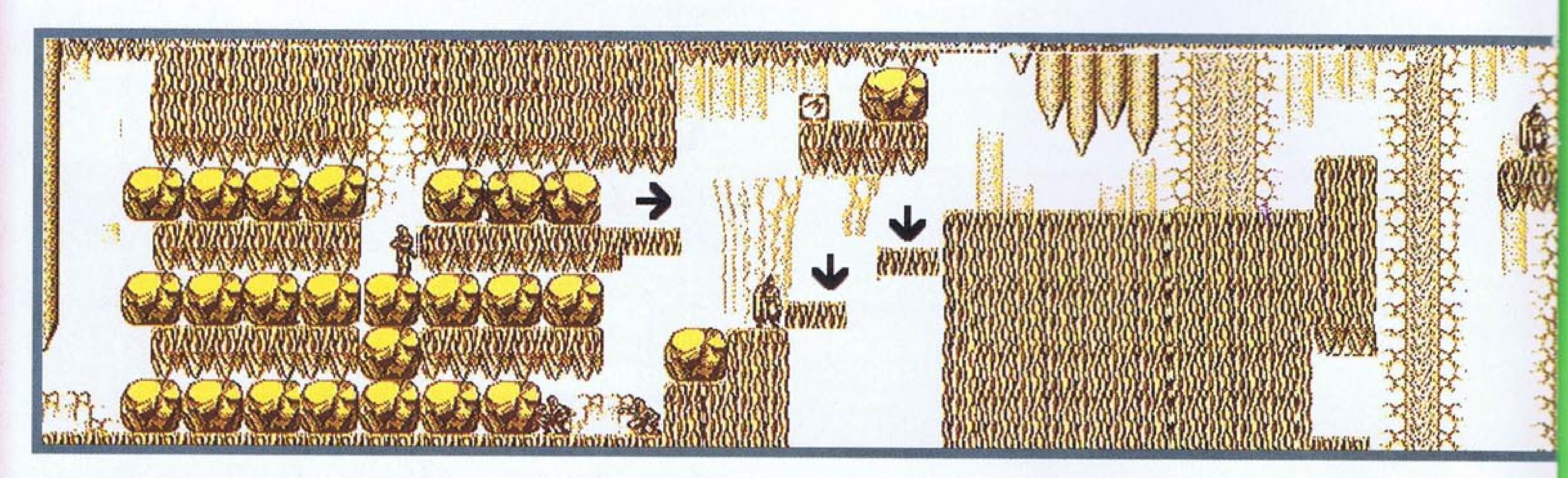
La relación entre Sunsoft y Batman viene de largo. Los chicos de la compañía americana han elegido al caballero de la noche como estandarte de sus creaciones y, a juzgar por los resultados, el súper héroe puede estar contento. Nadie le ha entendido mejor y nadie ha sabido inventarse aventuras a su costa de semejante manera.





Por fin has localizado la **guarida del Joker**, pero nada más poner un pie en ella, te llevarás una desagradable sorpresa: el **suelo se desvanece**, abriéndose ante ti un profundo abismo. Un buen **uso del batgancho** te librará de una muerte segura y rápida. Menos mal.

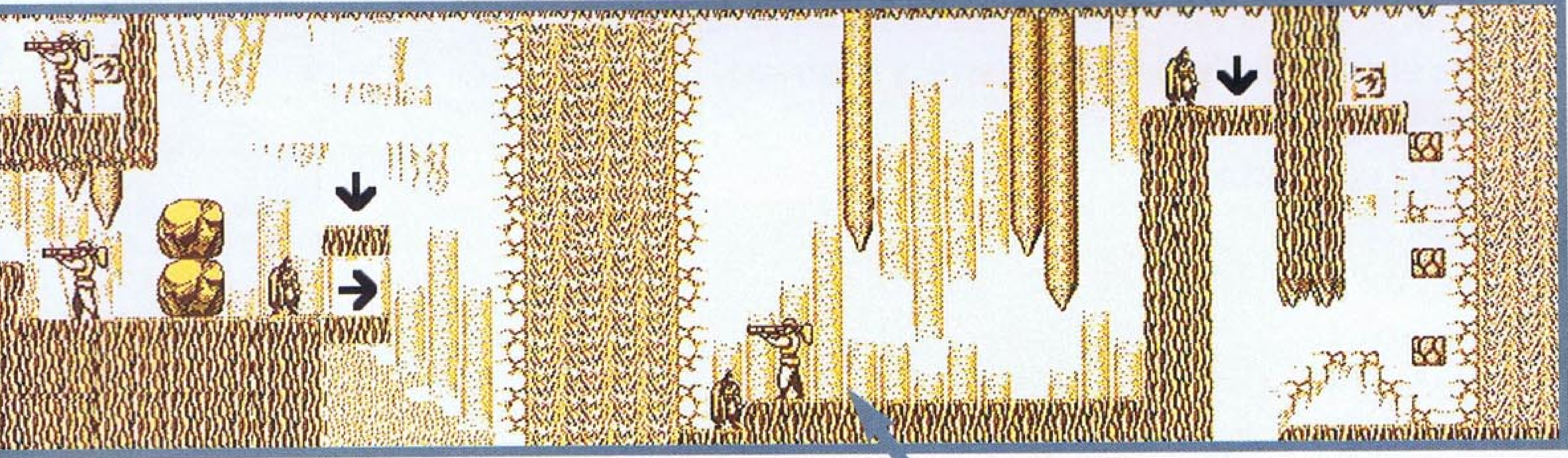
Ten **cuidado de donde pisas**. Recuerda que la plataforma que se va nunca volverá (en el mapa hemos colocado flechas para indicar la dirección en la que se mueven). Pero como todo no podía ser malo, **dentro de las rocas** hay **porciones de energía**.





Como ya habréis advertido por nuestra guía de trucos, Batman se compone de cuatro fases. Cuando os pongáis a jugar con él, os daréis cuenta de que podéis acceder a cualquiera de las tres primeras, pero no a la cuarta, que es secreta. Para llegar hasta ella basta con que os acabéis las tres, en el orden que más rabia os dé.

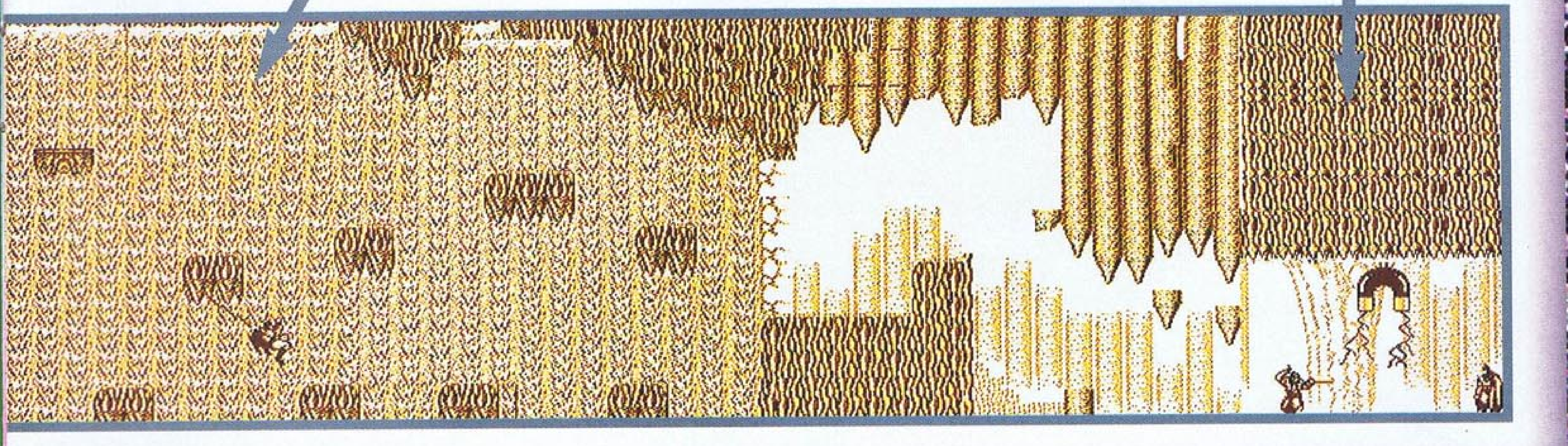


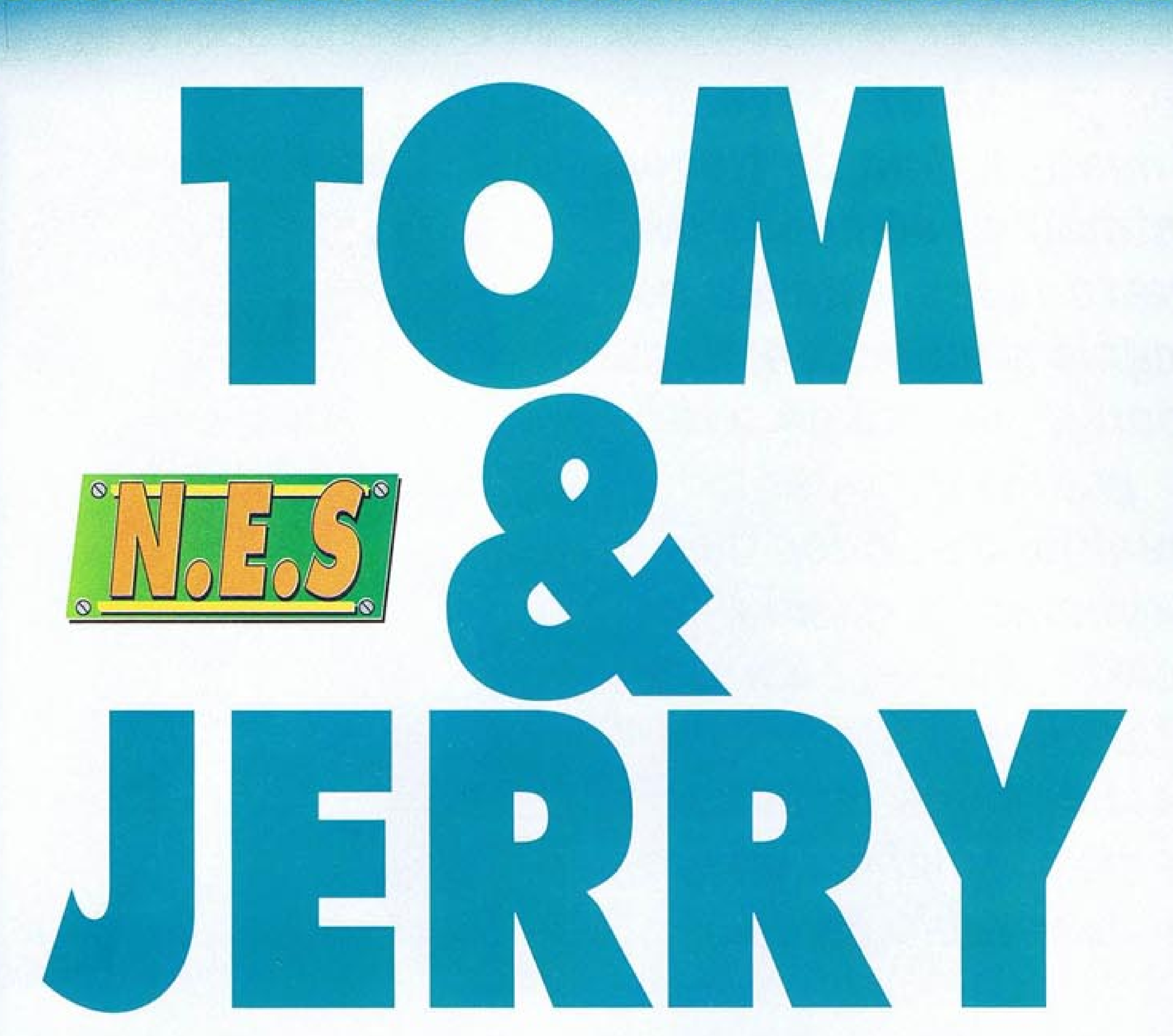


Tras una **sesión de plataformas asesinas** y con la moral por lo suelos, piensas si no sería mejor dejar este oficio. Sin embargo, te viene a la memoria **quién asesinó a tus padres** y vuelves a la carga.

El **cuartel general** de tu sonriente enemigo está plagado de **peligrosas trampas** que funcionan como una maquinaria de relojería. Además, unos gigantescos vigilantes con **bazooka incorporado** velan por su seguridad. Usa tus batarangs.

Señoras y señores: Ante ustedes el **Joker**. Ha llegado la hora de enfrentarte con este malhechor de gran **fuerza magnética**. Duro con él. Y no te dejes hipnotizar.





Toma 1: El gato Tom se abalanza como un poseso sobre el ratón Tuffy, primo de Jerry, y le atrapa entre sus garras, poco afiladas por cierto.

Toma 2: Tom, que es un liante de cuidado y sólo quiere provocar la ira de Jerry, oculta a Tuffy en un baúl, en el ático.

Toma 3: Jerry, que no se anda con chiquitas, decide ir en su búsqueda y leer la guía de Nintendo Acción.



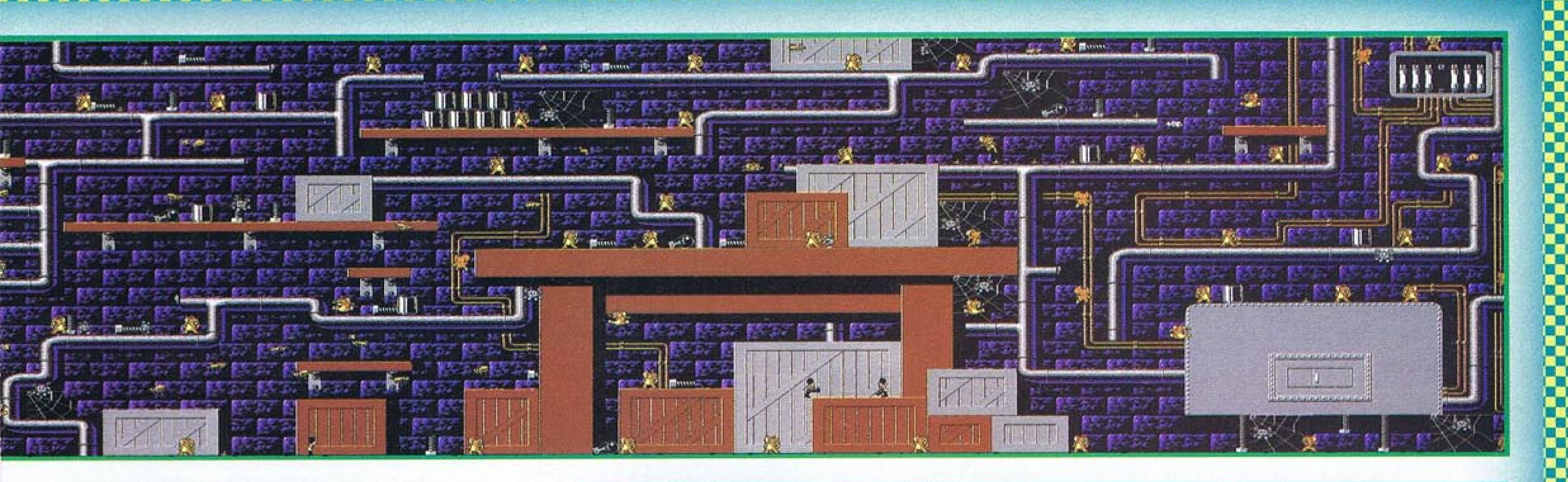
Como todo ratón que se precie, Jerry tiene su hogar-guarida en el sitio más **húmedo y oscuro de la casa: el sótano**. Para salir de él -esa es su primera intención-, nuestro roedor favorito tendrá que atravesar **dos subniveles llenos de dificultades**, antes de verse las caras con su feroz enemigo Tom, el gato, que hará las veces de **guardián de nivel** al final de cada una de las fases. Lo que vas a leer y ver a continuación, te enseña cuáles son los **peligros** que pueblan este **laberinto** y de qué manera podremos evitarlos. Y salir vivos.

LAS ESTANTERÍAS

La asistenta de la casa lleva más de un mes enferma, por lo que todas las **habitaciones** de esta gran mansión, y en especial las estanterías, están **bastante sucias** -una pasada de Pronto no les vendría nada mal-. Aprovechando la coyuntura, las **arañas** y algún que **otro insecto repugnante** han hecho de estas estanterías su verdadero hogar. Por si esto fuera poco, y algo asquerosito, no te puedes imaginar a qué niveles de dificultad llega **encontrar la salida**. Como para dejarse la imaginación en casa y el pad en la calle. Pero no pasa nada. En estas páginas tienes el **mapa completo de este subnivel**. Y, si te fijas con atención, no sólo todos los peligros posibles, sino los quesos, las madrigueras por las que se puede meter uno para obtener premios y, claro, la **salida**.

LAS TUBERÍAS

Menos mal que hay **sequía** y a causa de las restricciones no circula el agua por las **cañerías**, porque de lo contrario, sería difícil que nuestro personaje lograra

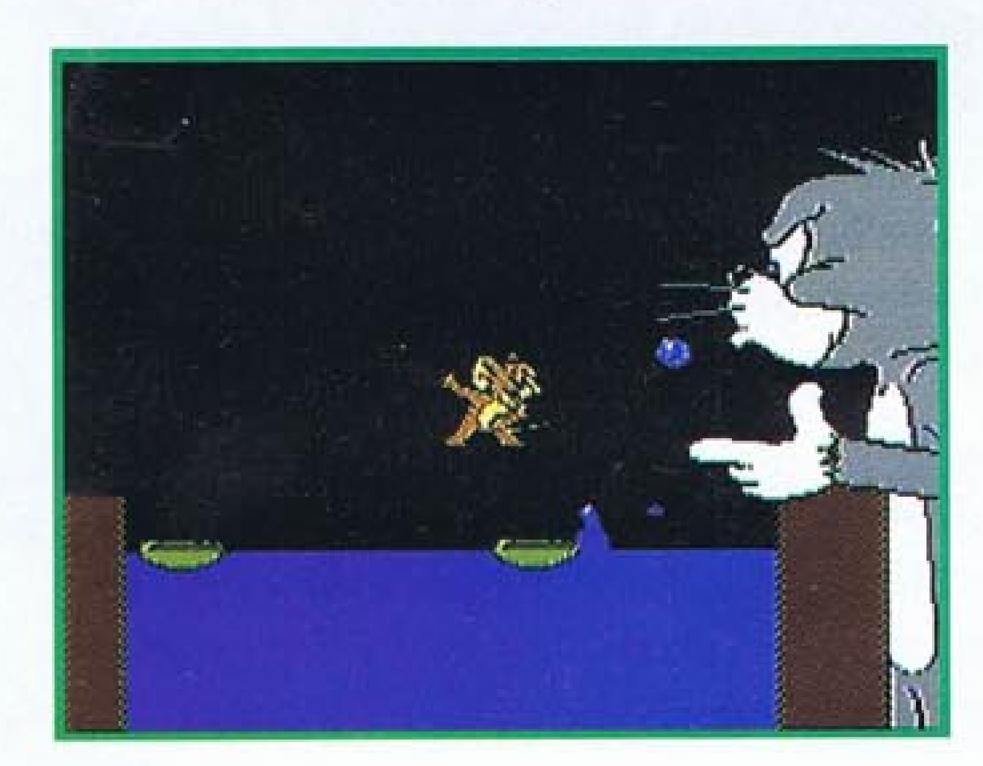


campar a sus anchas de habitación en habitación: ahora directo a la cocina. Este subnivel es **bastante facilón** si se realiza con **paciencia** y utilizando el coco.

Si quieres pasarlo con tranquilidad, **utiliza el mapa** que te ofrecemos y nunca olvides que detrás de cualquier recobeco espera un enemigo en forma de **cangrejo**, **cucaracha o gota de agua**.

TOM ES UN «GUARRETE»

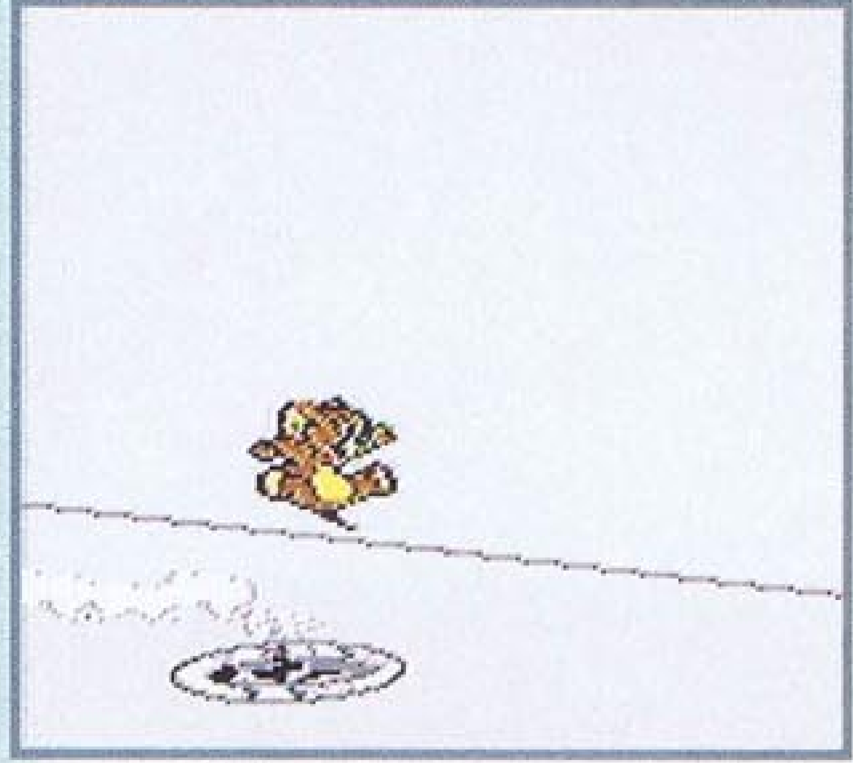
Sabíamos de la mala educación de Tom, pero nunca llegamos a imaginar que podría **valerse de su saliva** para hacer que Jerry mordiese el polvo. Sin embargo así es y aquí estamos. Justo **enfrente de su vulgar cara** y a lomos de una **plataforma flotante**. En todo caso no te asustes. Calcula los **movimientos**, no dejes de **saltar** y **aséstale** una serie de **pelotazos**.





LAS TUBERÍAS

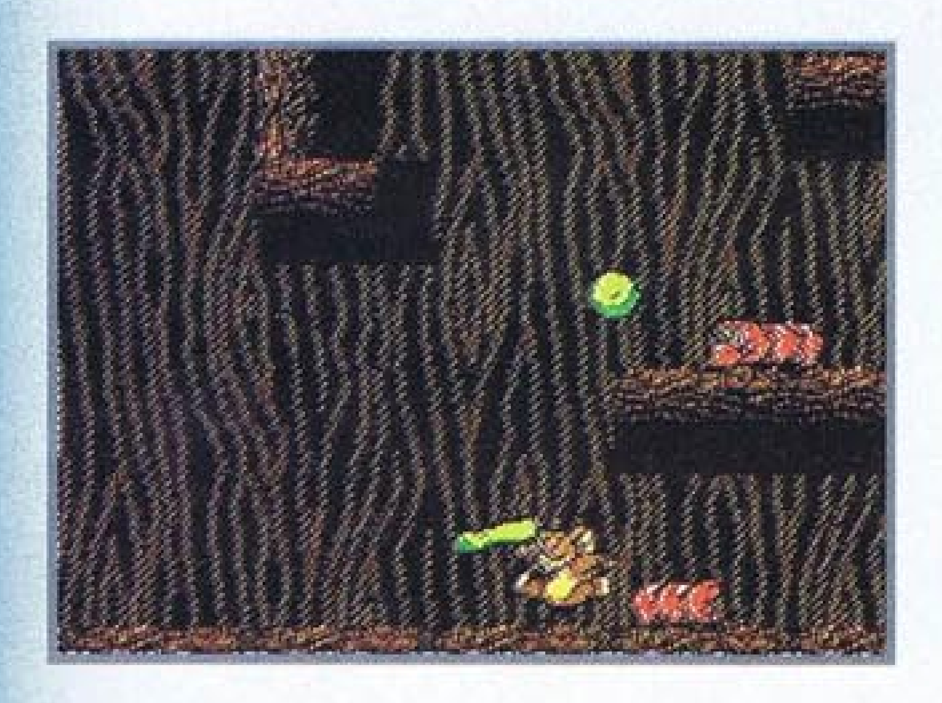
EL PRIMER PISO



LA COCINA

El **grifo del fregadero** de la cocina permite a Jerry escapar de su momentánea cautividad entre tubería y tubería. Ahora le espera un nuevo mundo en el que **pucheros, ollas y platos** pueden ayudar a nuestro ratón a escaparse. ¿Que cómo? **Catapultándose** sobre alguno de ellos para alcanzar la ventana por la que escapar de las «malas artes» culinarias.

La cocina es un subnivel relajante en el que tus corazones de vida no se resentirán demasiado. **Utiliza la paciencia y no te despistes** demasiado o todas esas vidas pueden caer en el acto. Por si acaso, arriba tienes un mapa completo de la zona.

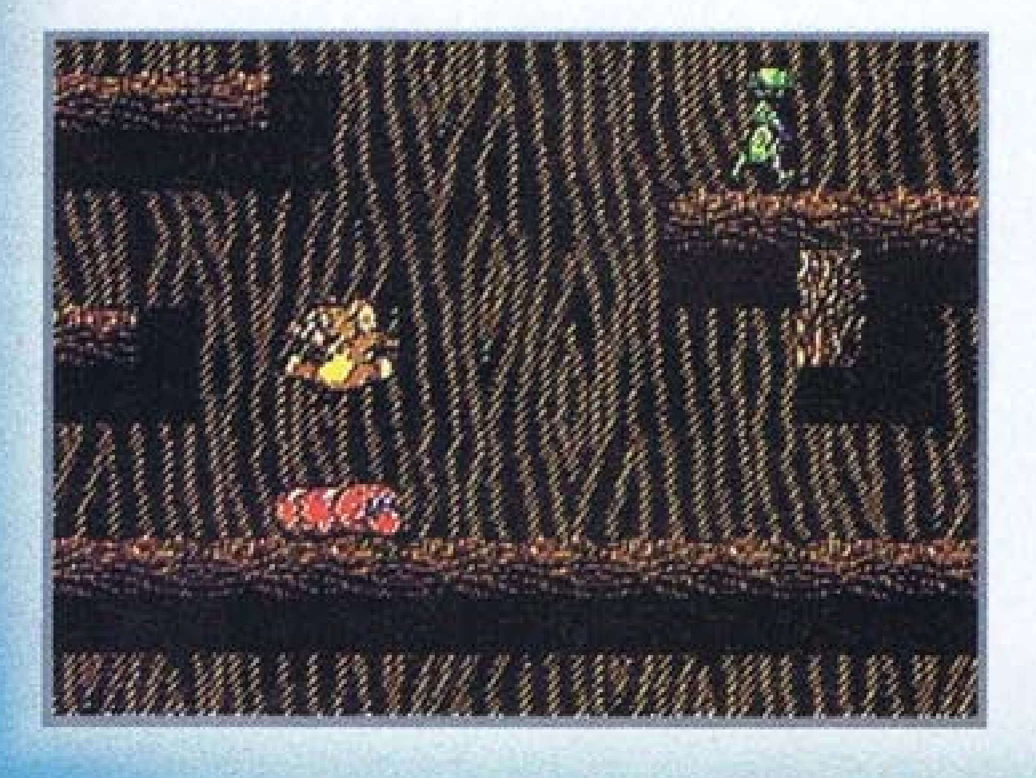


El ÁRBOL

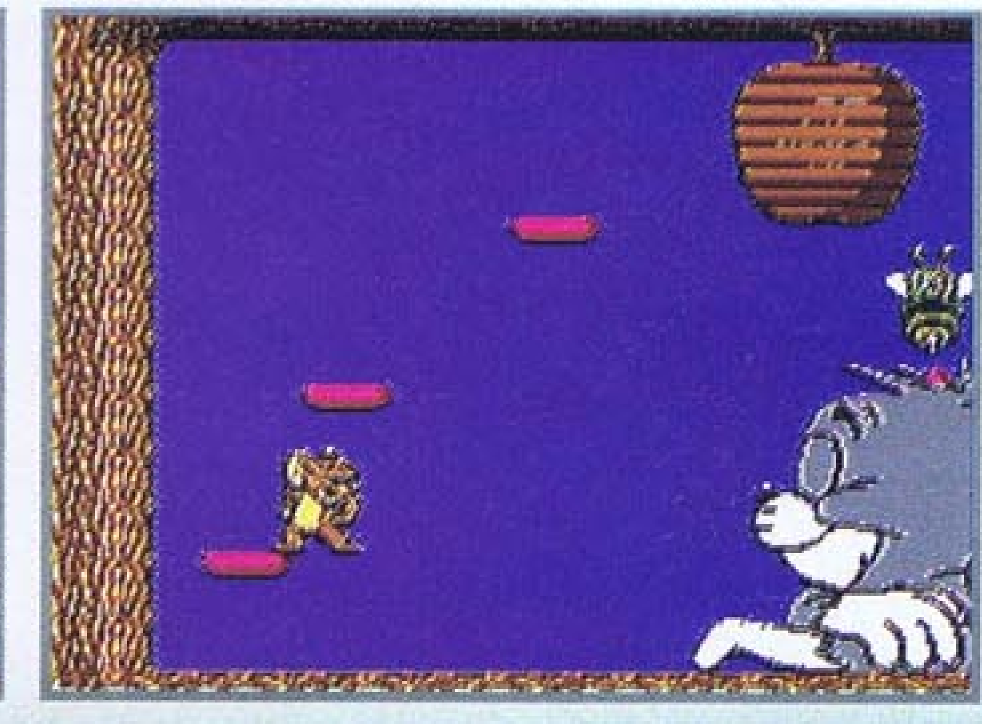
Un malévolo árbol cobija a una **legión de enemigos** de diversa índole que pondrá las cosas complicadas al ratón. Tras varios paseos a sus expensas y una carga buena de disparos, llegará un momento en que **pensarás que no hay salida**, ya que lo único que verás será una inaccesible rama. ¿Inaccesible? Pues no. El secreto está en hacer un **salto corto en vez de uno largo**. Ah! y atento a la **fase de bonus** que te saciará de **ricos quesos**.

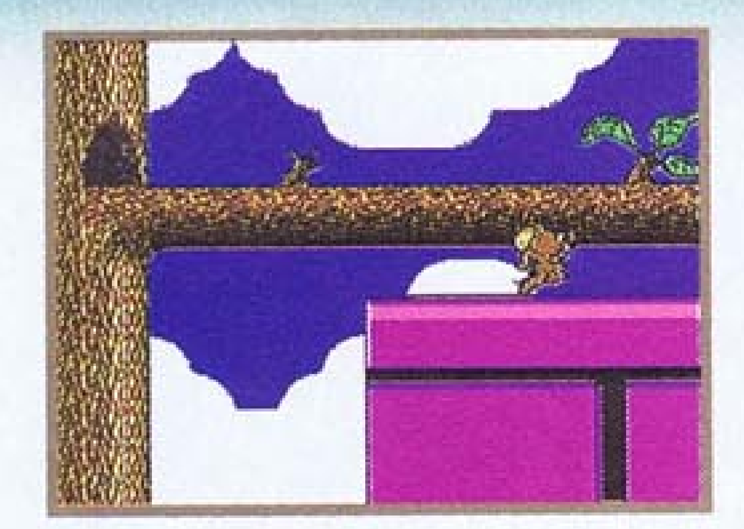
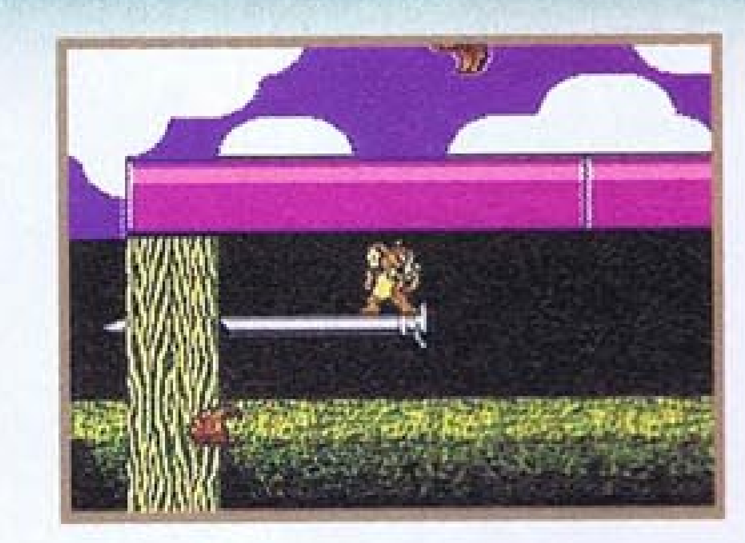
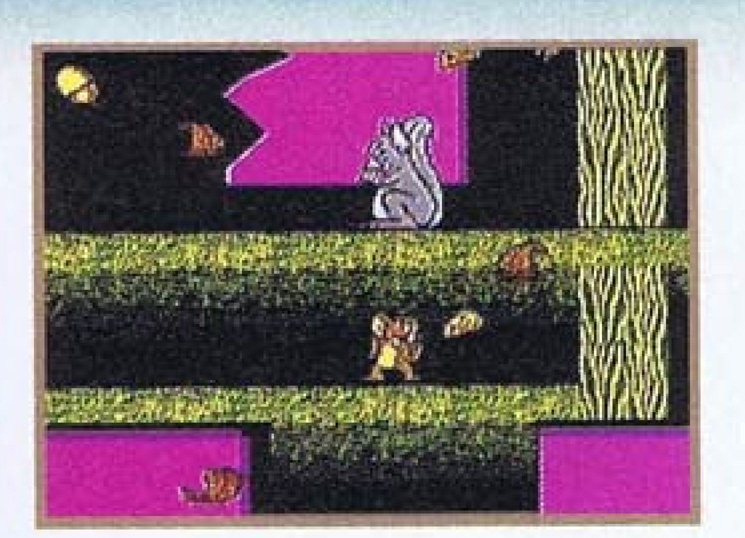
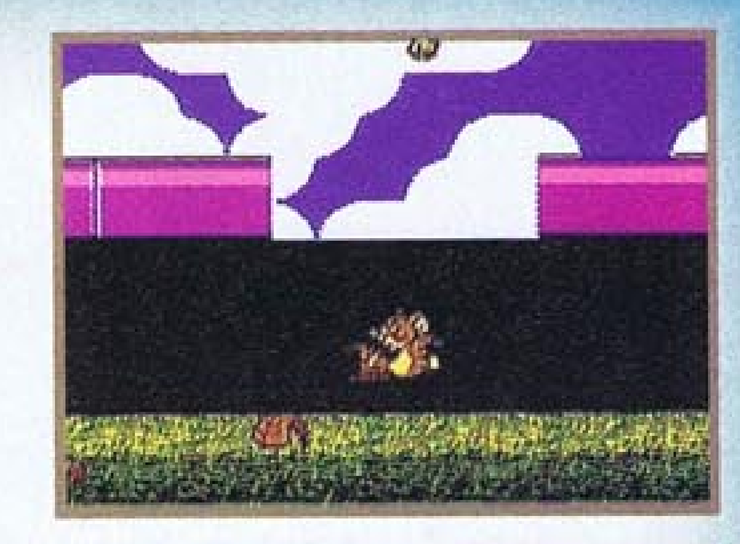
TOM EL AVISPADO

Esta vez Tom aguarda **debajo de un avispero**. La táctica para acabar con él consiste en **arrojar canicas** hacia el nido de avispas para **hacer salir a sus habitantes** y volver a **repetir la operación** sobre sus cabezas. Ellas, muy enfadadas, se **volverán contra Tom** y le picarán en lo más débil de su cara gatuna. Hasta que ponga pies en polvorosa.







JARDÍN Y CHIMENEA

Buff! no ha sido fácil, pero ya estamos en el jardín. Y no, no vamos a encontrar tranquilidad. Más bien todo lo contrario. Porque **a los peligros habituales**, esos que nos están atortementado a cada momento, **se sumarán una serie de mini-hogueras que nos calentarán el cerebro**. Pero antes de llegar a ellas nos espera el **jardín más peligroso** que hayas visto jamás. ¿Peparado?

EL JARDÍN

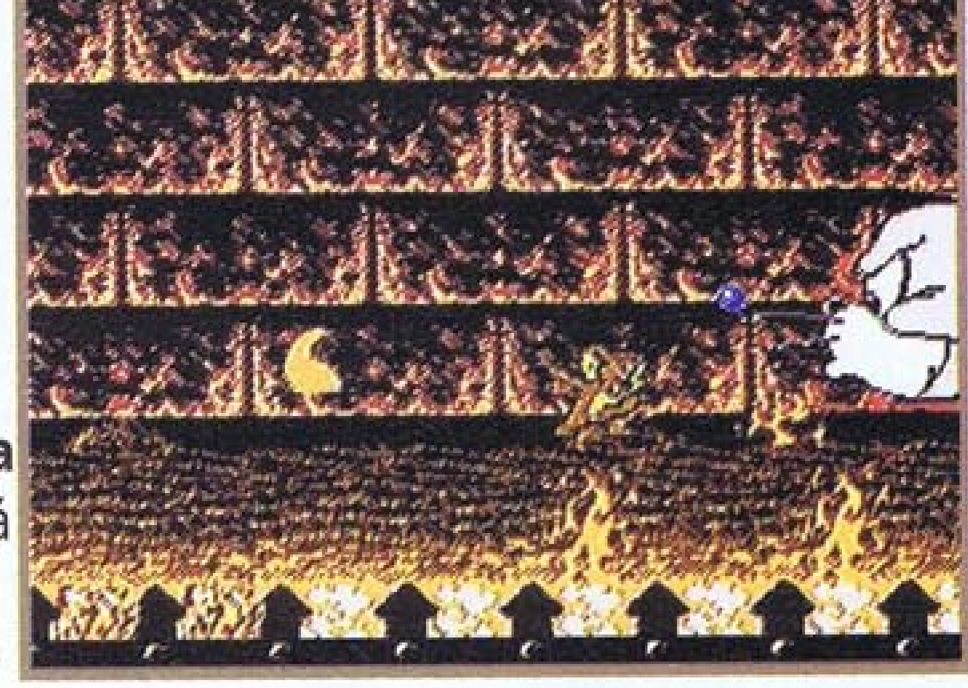
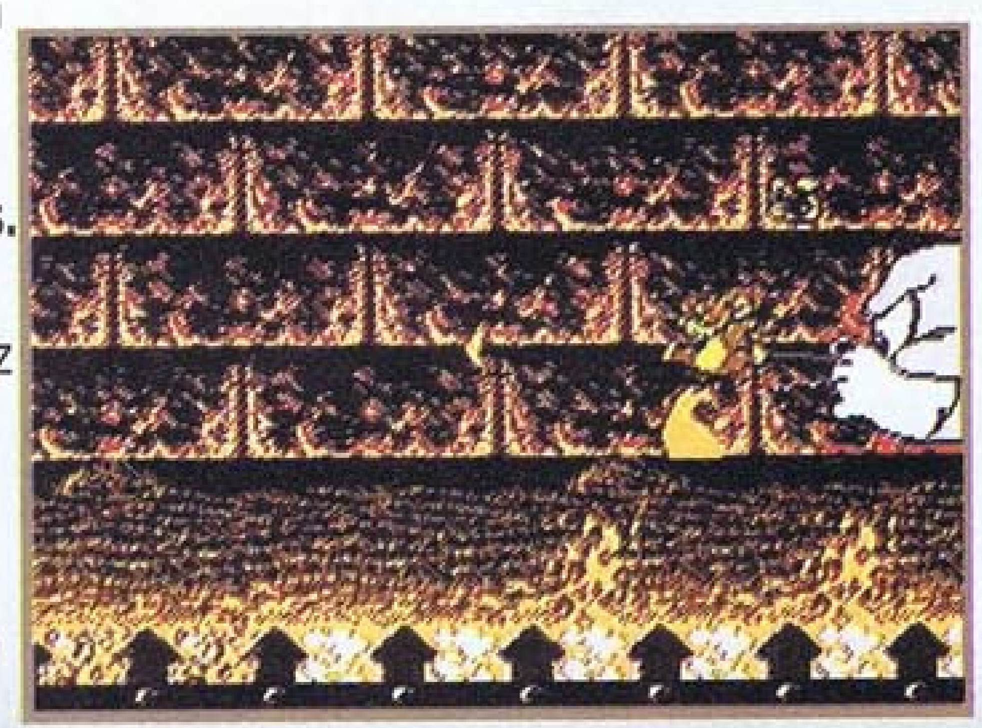
¿Jardín? más que jardín, y visto lo reducido de nuestro tamaño, **esto parece la jungla de la película «Depredador». Ardillas que parecen camiones, hojas de árbol que son hojas de afeitar y los saltos más complicados de todo el juego** esperan pacientemente a que reunamos el valor necesario y la habilidad de siempre. Menos mal que **tras una gruta**, **una maravillosa fase de bonus** aliviará nuestro camino, que si no... De todas formas no te desanimes, colega, esto es **más fácil de lo que parece** a simple vista, siempre que procedas con la **debida cautela**. Calma...

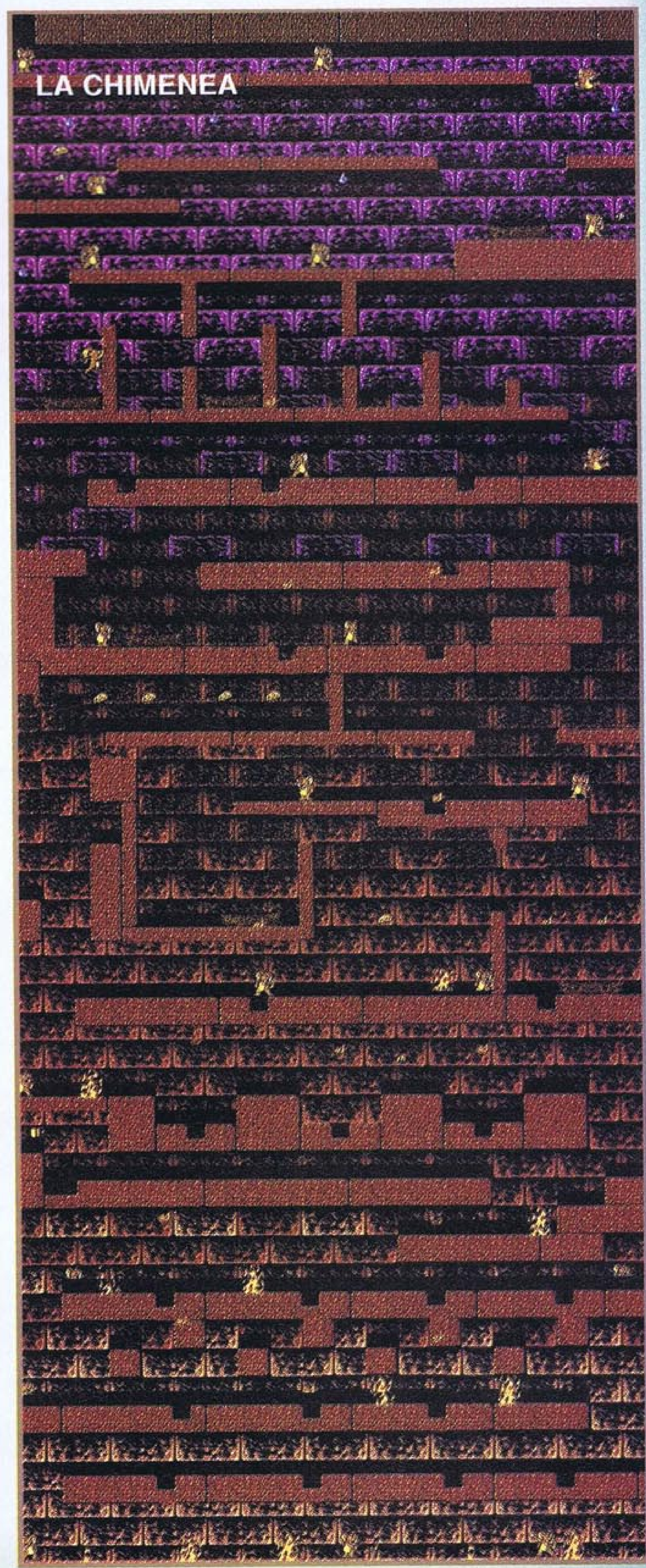
LA CHIMENEA

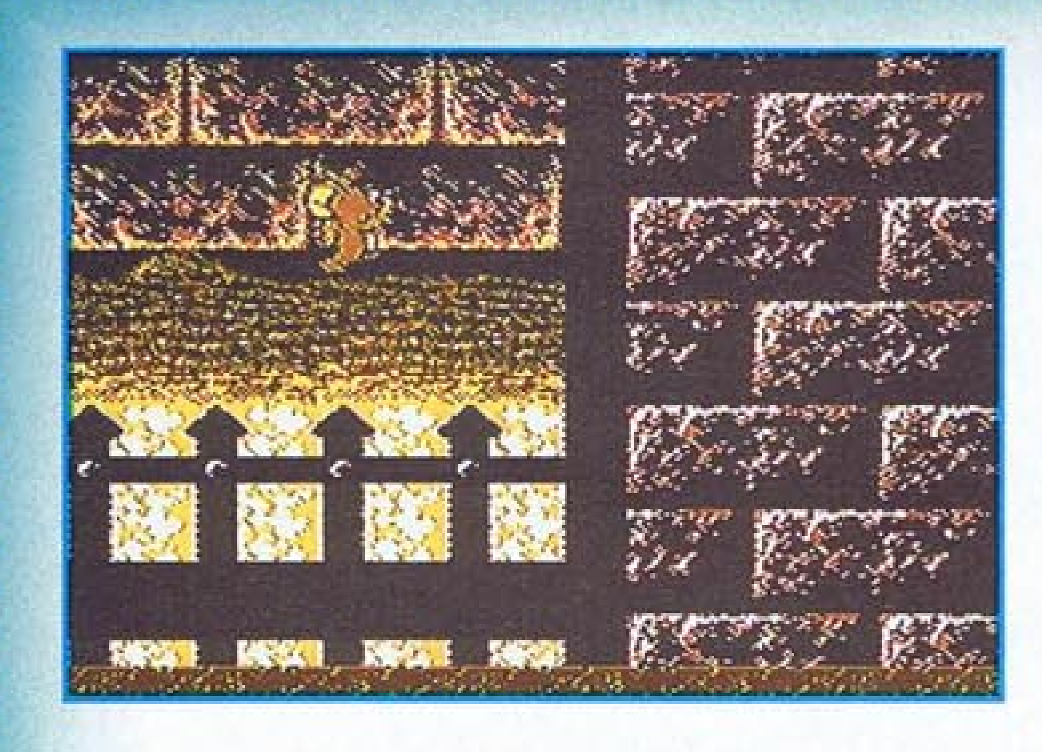
¿Existe alguna forma mejor de **llegar al ático que por la chimenea**? No, o al menos eso es lo que parece haber pensado Jerry, seguramente sin saber lo que le esperaba. Porque una vez dentro de este refugio de hollín no tendrá que esquivar bombillas u hojas, sino **hogueras de feroces llamaradas** que deberá tratar de apagar a canicazo limpio. Dos consejos: **Observa atentamente el mapa** y **comprueba cuidadosamente** dónde vas a poner los pies antes de efectuar un salto, no sea que te **conviertas en una barbacoa andante** y te cueste un buen disgusto.

TOM, ALIAS «EL MECHERO»

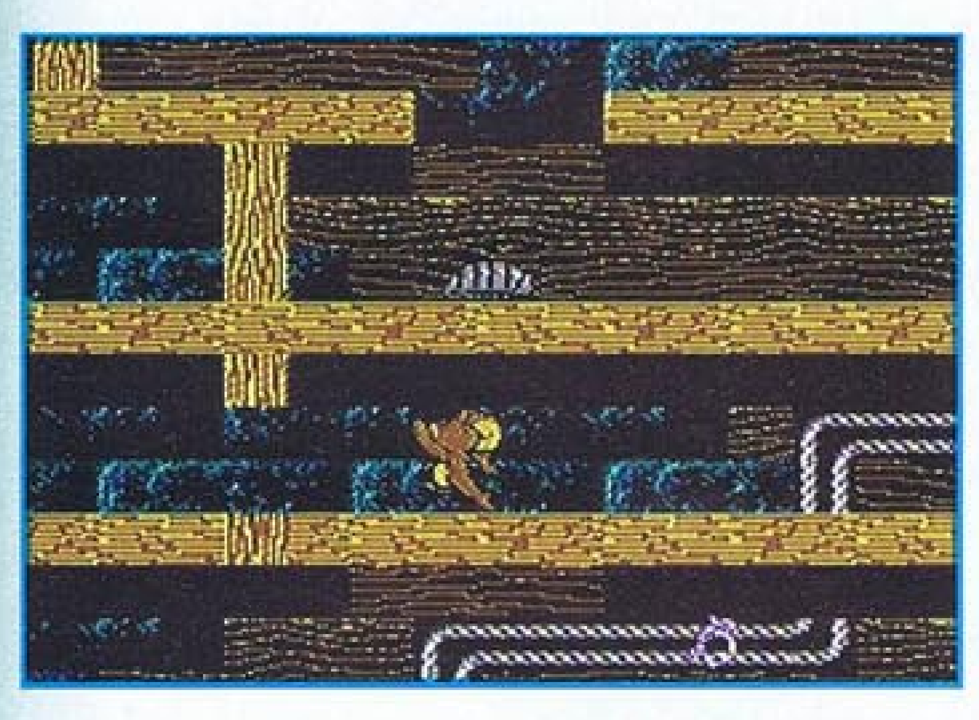
Al «simpático» gatito le ha dado ahora **por bloquear la salida de la chimenea**. Así que habrá que acabar con él antes de que su intrépida boca nos reduzca a ceniza. Ten cuidado con este Tom porque parece **el más problemático de todos.** No sólo es difícil llegar hasta él, sino que una vez ante sus ojos, **intentará quitarnos todos los corazones. Actúa rápido y contundente.**

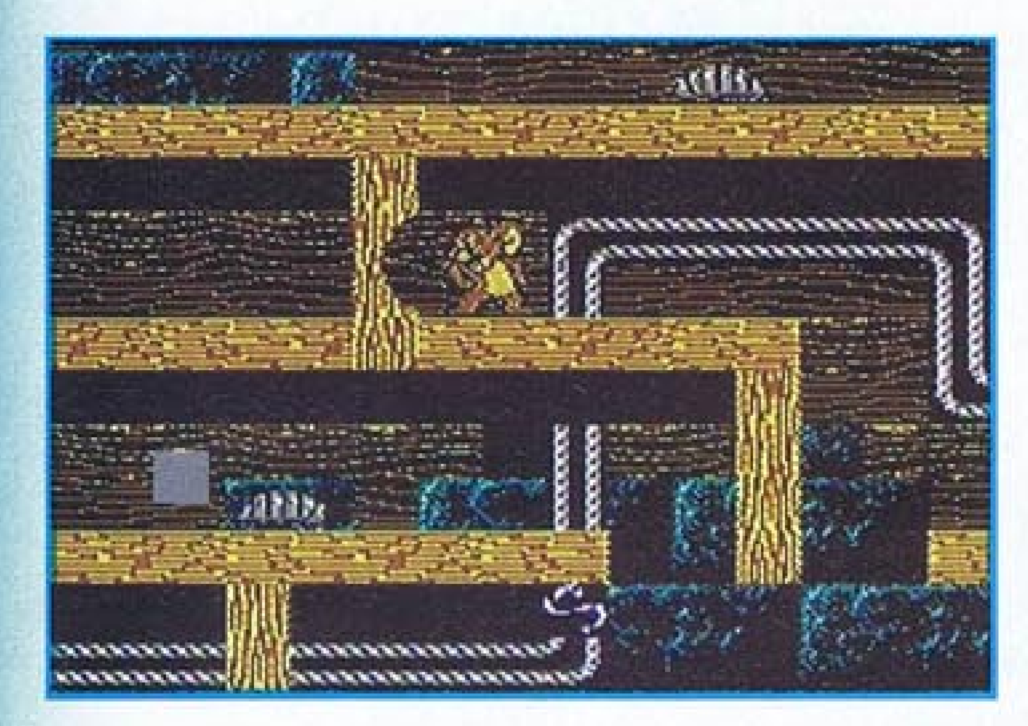













Aunque quizá un poco chamuscado por sus relaciones con la chimenea, Jerry ha solventado por fin sus problemas con el fuego y ha **logrado acceder** a la **antesala del ático, es decir, al salón central de la casa**. No es que a partir de ahora puedas dedicarte a la vida alegre, pero sí que podemos afirmar que estas fases supondrán **un auténtico respiro** si las comparamos con el mogollón en el que nos hemos visto inmersos. Pero, oye, tampoco pienses que son pan comido...

EL CUARTO DE ESTAR

Una consola Nintendo, una «tele», una cadena musical, un vídeo, un CD-I... en fin, **la habitación perfecta**. No le falta de nada, ni siquiera los **peligros habituales** que hemos ido sintiendo en nuestras carnes a lo largo del juego y que ahora se reproducirán con crudeza y con nuevas adivinanzas. Por ejemplo, **¿qué camino debemos seguir para alcanzar la salida?** Pues nada más fácil. Vas a la derecha y luego... bueno, mejor te mostramos el mapa.

LA RATONERA

Una **antigua vivienda** de Jerry, o ratonera para los amigos, hace las veces de **pasadizo hacia al ático**, pero la pregunta es ¿cómo rayos llegar hasta ella? Pues gracias a un **poderoso taladro** que podremos utilizar si **pulsamos el botón «Select»** -un inciso para comentar nuestra ignorancia sobre el uso de este botón, y un ratito para tirarnos de los pelos por el tiempo que tardamos en averiguarlo. A veces pasa que las cosas más sencillas son las más difíciles-.

EL SALÓ

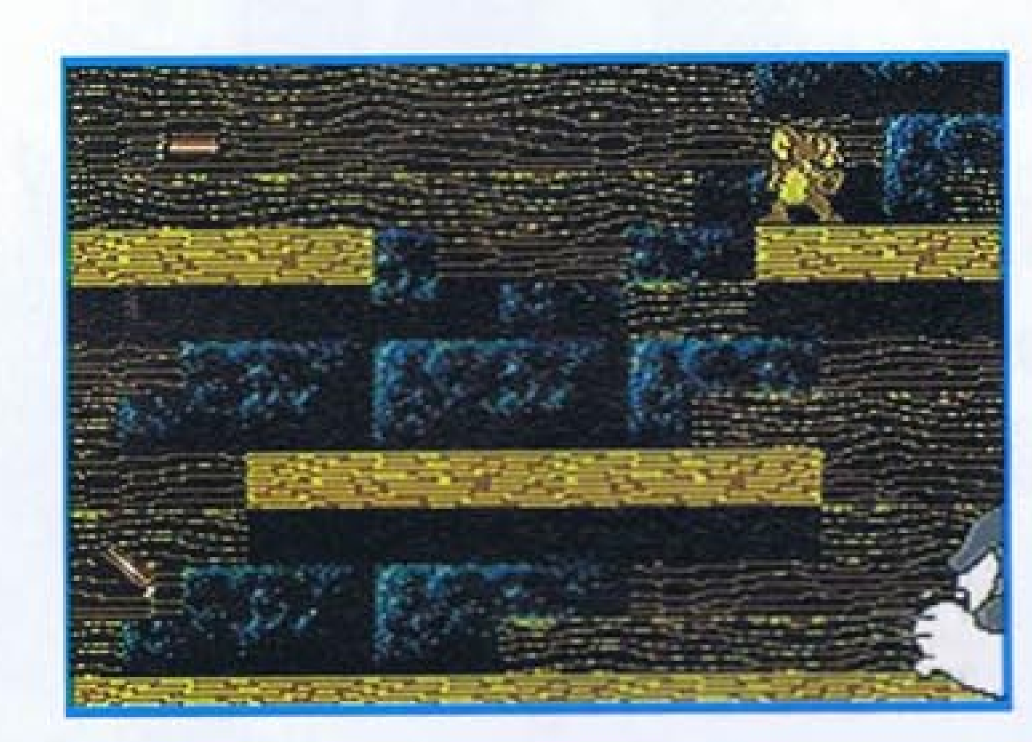
EL BAÑO



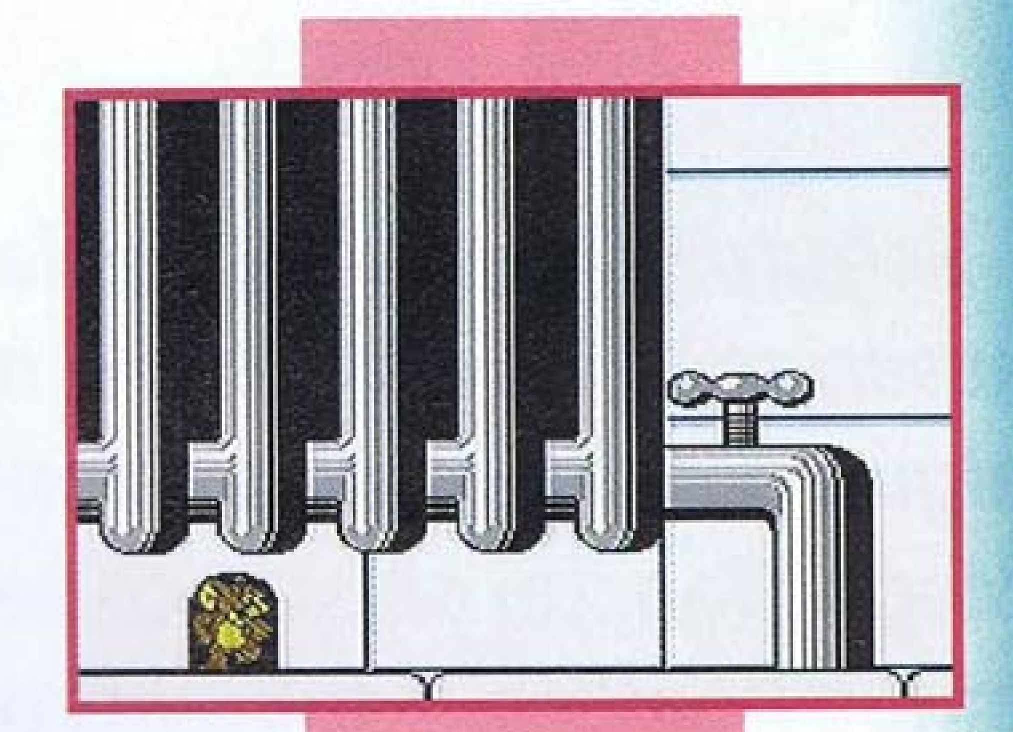
ÓN

TOM-TO DEL BOTE

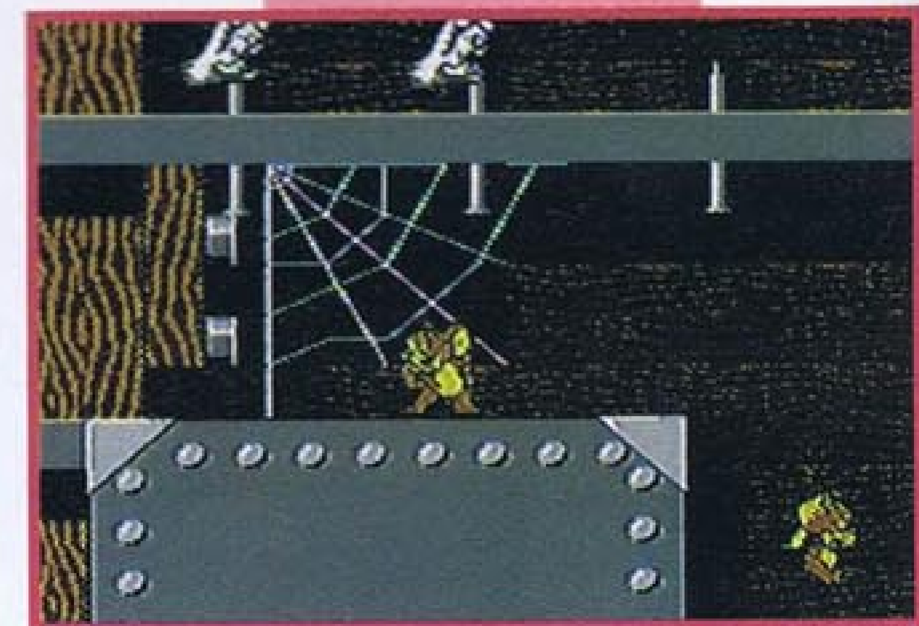
Parece mentira, estamos ya en la penúltima fase y el Tom al que nos enfrentamos es un **auténtico pardillo**. ¿Que no te lo crees? Pues imagínate la situación: Aparece una **mano gatuna que lanza objetos** de esos que se **esquivan sin problemas**, y luego se asiste curioso a la aparición de la **cocorota de Tom**. Nada más fácil. Basta con lanzarle en ese instante uno de nuestros famosos **canicazos** para tocarle un poco y volver a empezar. **Repetir lo mismo unas cuantas veces**, no demasiadas, y despedirse de Tomasín con mucha limpieza. De todas formas, si te es difícil el invento, apunta que **Tom repite sus movimientos**, que siempre **ataca fuerte la primera vez** y que hay que actuar de **forma rítmica**.

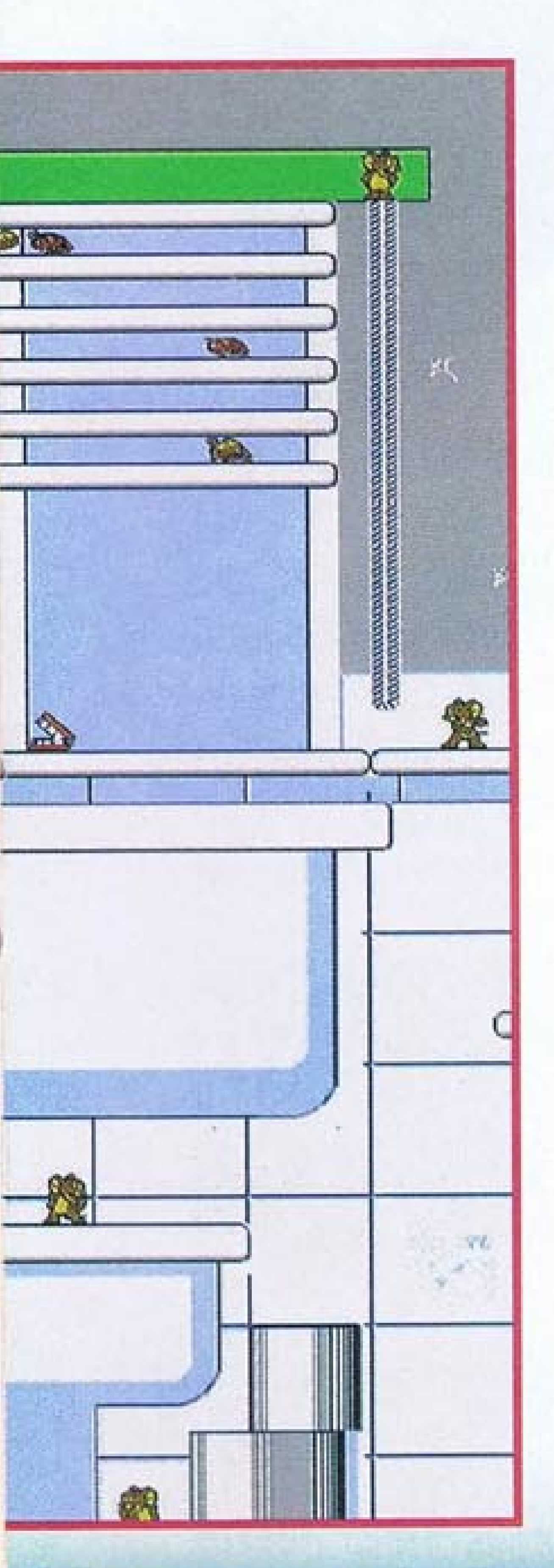




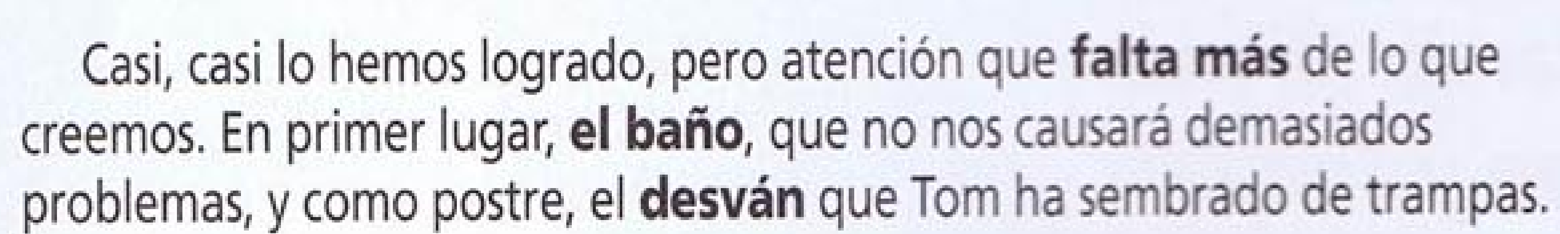








EL ÁTICO



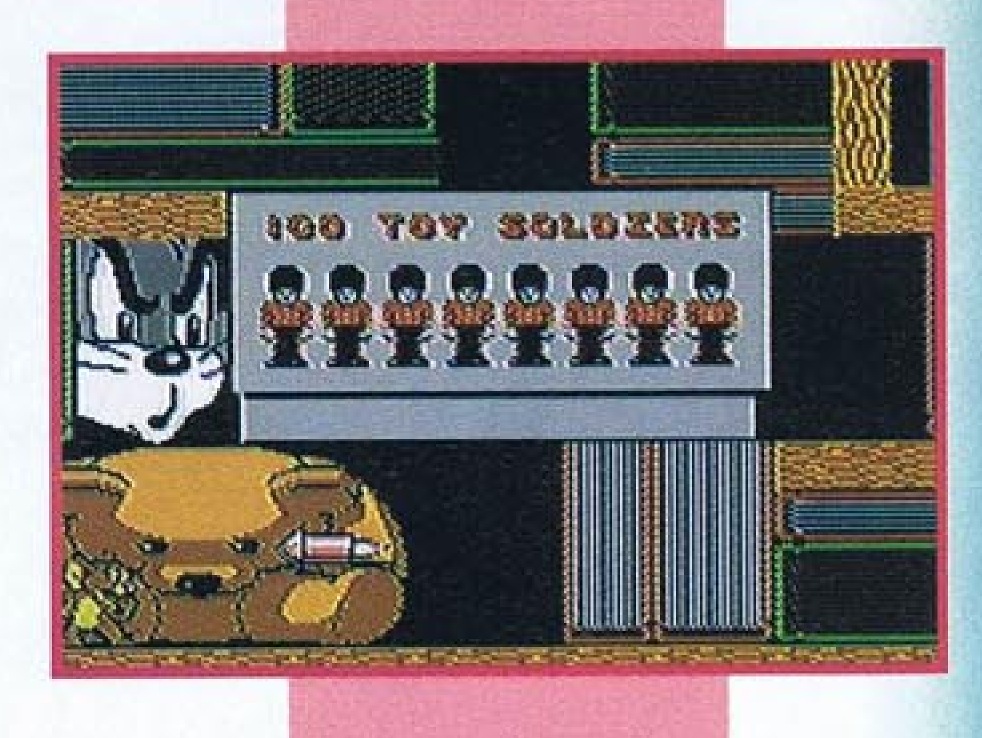
Casi, casi lo hemos logrado, pero atención que **falta más** de lo que creemos. En primer lugar, **el baño**, que no nos causará demasiados problemas, y como postre, el **desván** que Tom ha sembrado de trampas.

EL BAÑO

Seguramente nunca se os había pasado por la cabeza que un **«W.C.» y además peligroso**, pudiera convertirse en escenario de videojuego. Pues ya ves. No sólo es un escenario, sino que además es de los **más bonitos y conseguidos** que hay en este juego. Para rendirle nuestro particular homenaje y de paso dejarte claro qué caminos hay que seguir, hemos decidido publicar su mapeado. De nada.

EL DESVÁN

La fase más **complicada** de todas. Por un simple detalle: la **cantidad de enemigos** que ha decidido unirse a la reunión. En compensación, encontrar la salida no es difícil, pero que se pas que antes de atravesarla tendrás que **coger la llave** que está encima de la estantería -en la parte superior izquierda del desván- y dirigirte a la **parte superior derecha**.



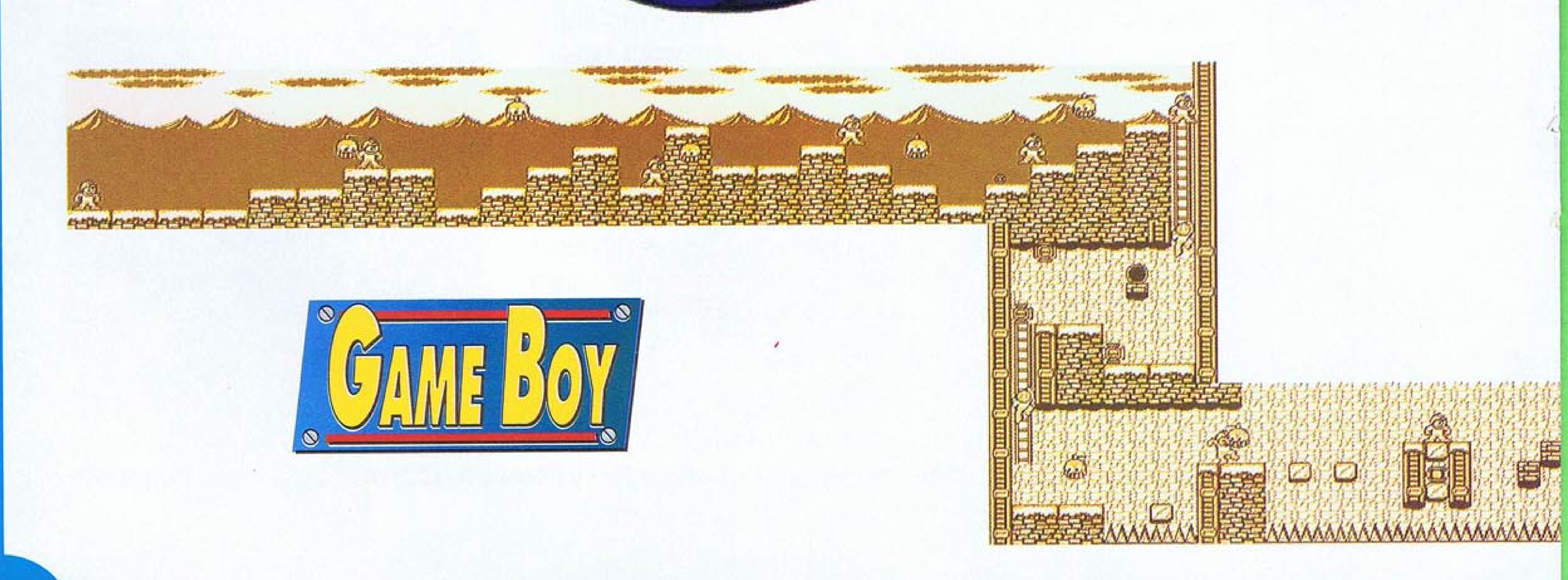
TOM-ÁTELO CON CALMA

El último Tom sigue a pies juntillas el **esquema de la fase del salón**. Primero aparece su **manota arrojando** cosas, en este caso **cohetes**, y después asoma su **cabezota para que te sirva de blanco**. Ármate de toda la **paciencia** que te quede y podrás ver como **Jerry pisotea a Tom y libera a su sobrinito Tuffy** de la jaula en la que está recluído. Más que tierno, bonito.

MEGAMAN

Seguro que ya te sabes la historia, pero por si acaso se te ha olvidado o no te acuerdas de algún detalle, vamos a contártela otra vez. Mega Man, un simpático ser mitad robot, mitad hombre, y todo héroe, ha sido elegido para llevar a cabo una misión arriesgadísima: detener al Doctor Willy en su intento de conquistar el mundo. Resulta que este chiflado inventor de robots asesinos ha creado un auténtico ejército de bestias mecánicas, para dominar la Tierra. Pero no sabe con quién le ha tocado enfrentarse. Ni más ni menos que con Mega Man y con la guía de trucos de Nintendo Acción. ¡Willy, allá vamos!


por Antonio Dos Santos





ICEMAN: O CÓMO DESCONGELAR EL POLO

Comenzaremos esta fase en los **exteriores helados de la base**, donde rápidamente nos daremos cuenta de dos pequeños detalles:que el **suelo resbala** al más mínimo movimiento de Mega Man (atento, que el efecto de deslizamiento pondrá en apuros al héroe) y que hace un frío que pela.

Sin olvidar la bufanda y con las cadenas puestas, deberemos avanzar hacia la derecha disparando sin cesar. Así daremos buena cuenta de unas **cabezas con hélice** llamadas **Bladers** que nos perseguirán hasta el final. Tras sufrir un poquito, tendremos que bajar por las **escaleras** para entrar en un sala regida por **tres Eyeballs**, especies de ojos móviles que siguen una ruta prefijada. Una vez destruídos, podremos reponer fuerzas cogiendo la **cápsula de energía**.

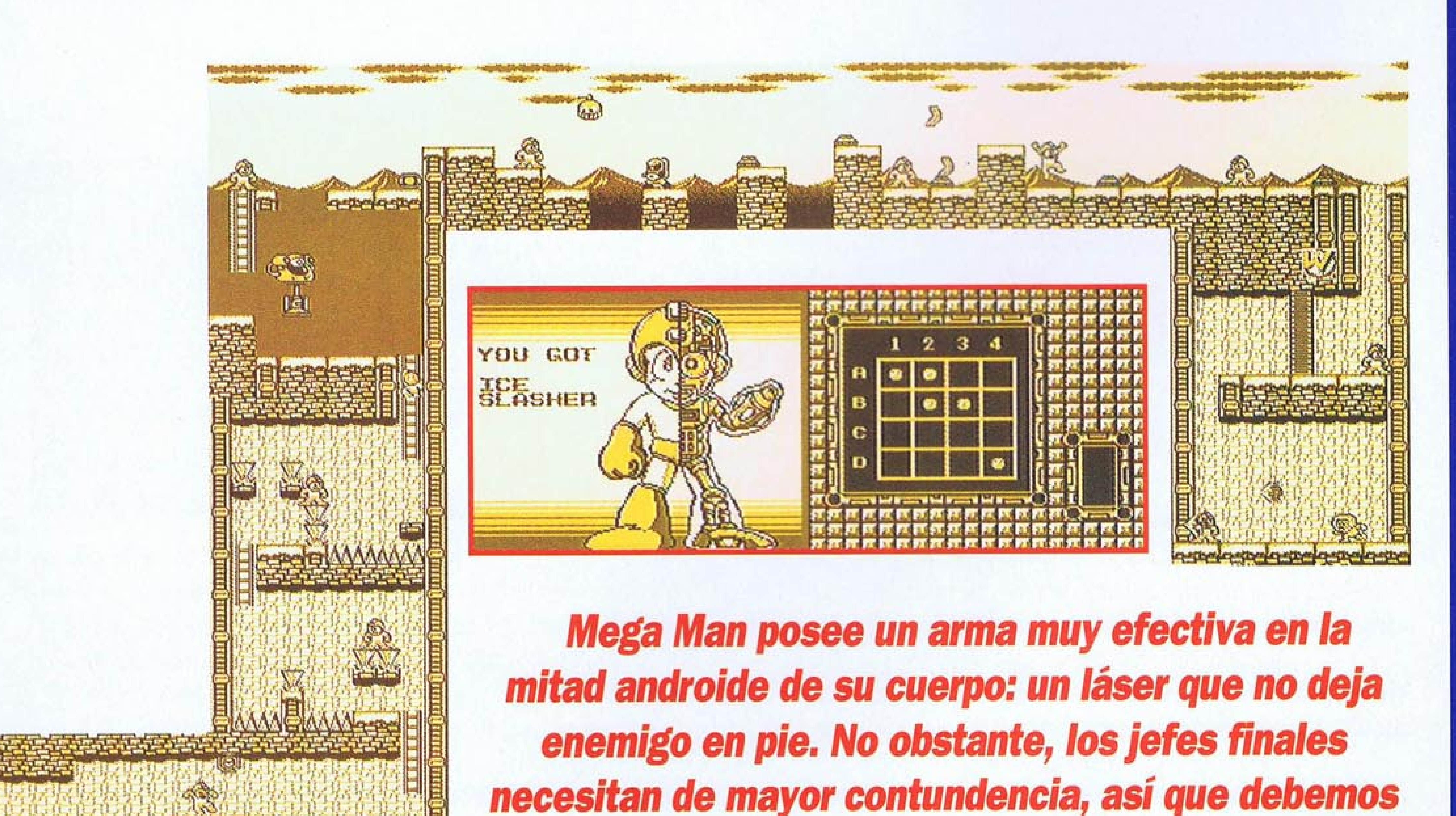
Más abajo nos espera un pasillo con **suelo de pinchos y plataformas de hielo** que se derretirán con nuestro calor corporal. Y algo más adelante, un extraño aparato del que no paran de salir **gusanos saltarines**. Tanto la máquina como los bichos pueden ser destruídos fácilmente.

Otra tanda de **Eyeballs**, un **crea-gusanos** y unos **témpanos de hielo** muy molestos nos separan de la escalera. Para dehsacernos de estos últimos tendremos que **saltar rápidamente a la parte izquierda** de la **plataforma superior**, evitando así la caída del primer témpano. Luego sólo nos queda esperar a que caigan los demás, para saltar a la plataforma de la izquierda y alcanzar la escalera.

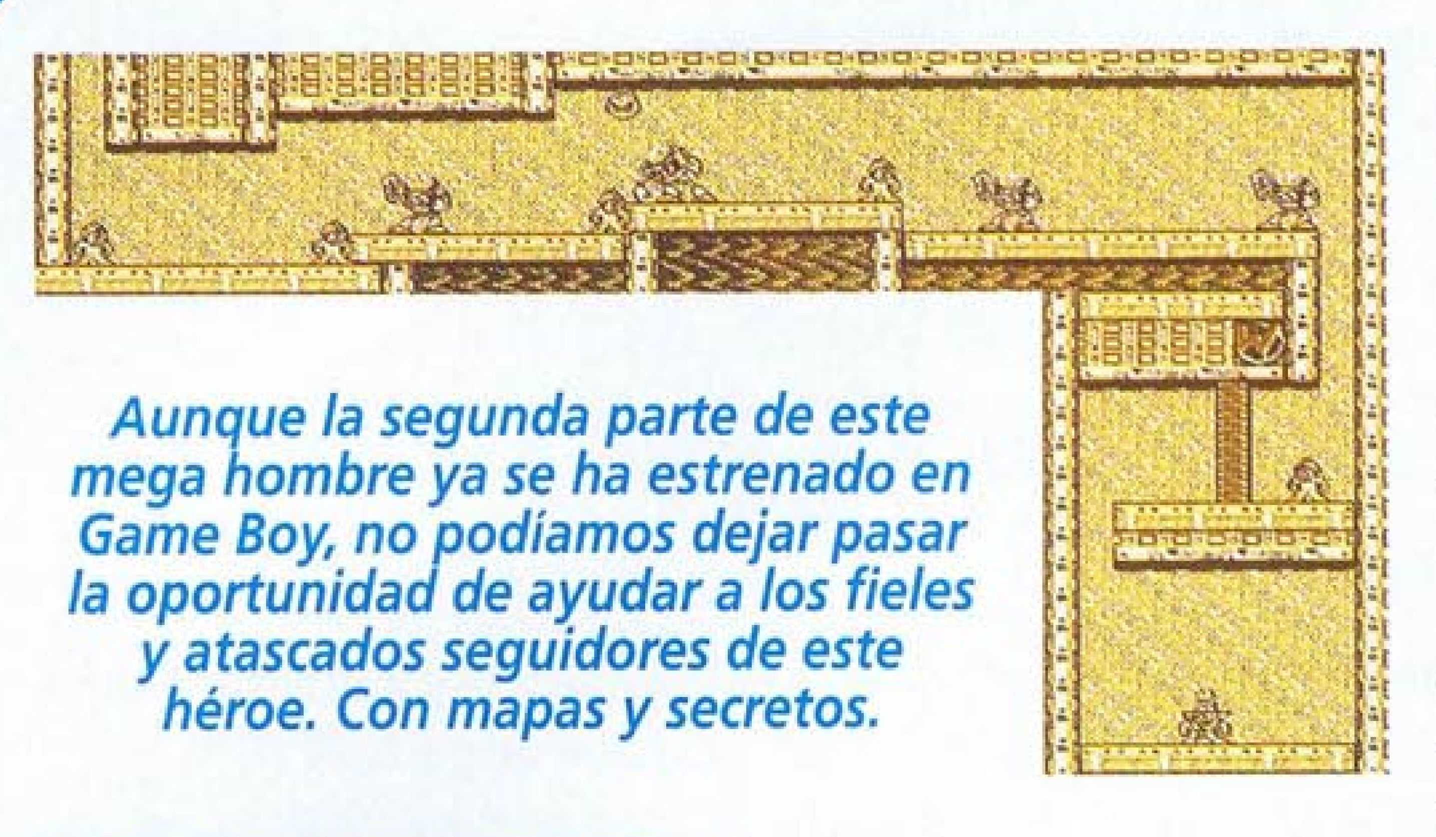
Nos recibirá otra pantalla bastante parecida a la anterior en la que lo primero que tenemos que hacer es **quedarnos quietos hasta que caiga el primer témpano**. Saltar sobre él y colocarse en la plataforma de la izquierda (repetir la operación con el segundo bloque, de una forma aún más rápida). Frente a nosotros aparecerá un **extraño robot saltarín** que podremos esquivar si nos dirigimos impasibles hacia él: saltará sobre nuestra robótica cabeza si decir ni pío.

En el exterior veremos al primero de los **Break Man**, guerreros que se protegen de nuestros disparos con su escudo hasta que se deciden a acribillarnos. Para eliminarle, dispara constantemente y esquiva saltando sus tres disparos. Tarde o temprano morirá.

Es la antesala de **Ice Man**, un pequeñajo que sigue en sus ataques un mismo patrón: Dispara cuatro veces, se mueve, y vuelve a disparar. Él nos dará el **Ice Slasher**, capaz de congelar y paralizar al enemigo.



Mega Man posee un arma muy efectiva en la mitad androide de su cuerpo: un láser que no deja enemigo en pie. No obstante, los jefes finales necesitan de mayor contundencia, así que debemos aprovechar las armas que éllos dan al sucumbir.



Aunque la segunda parte de este mega hombre ya se ha estrenado en Game Boy, no podíamos dejar pasar la oportunidad de ayudar a los fieles y atascados seguidores de este héroe. Con mapas y secretos.

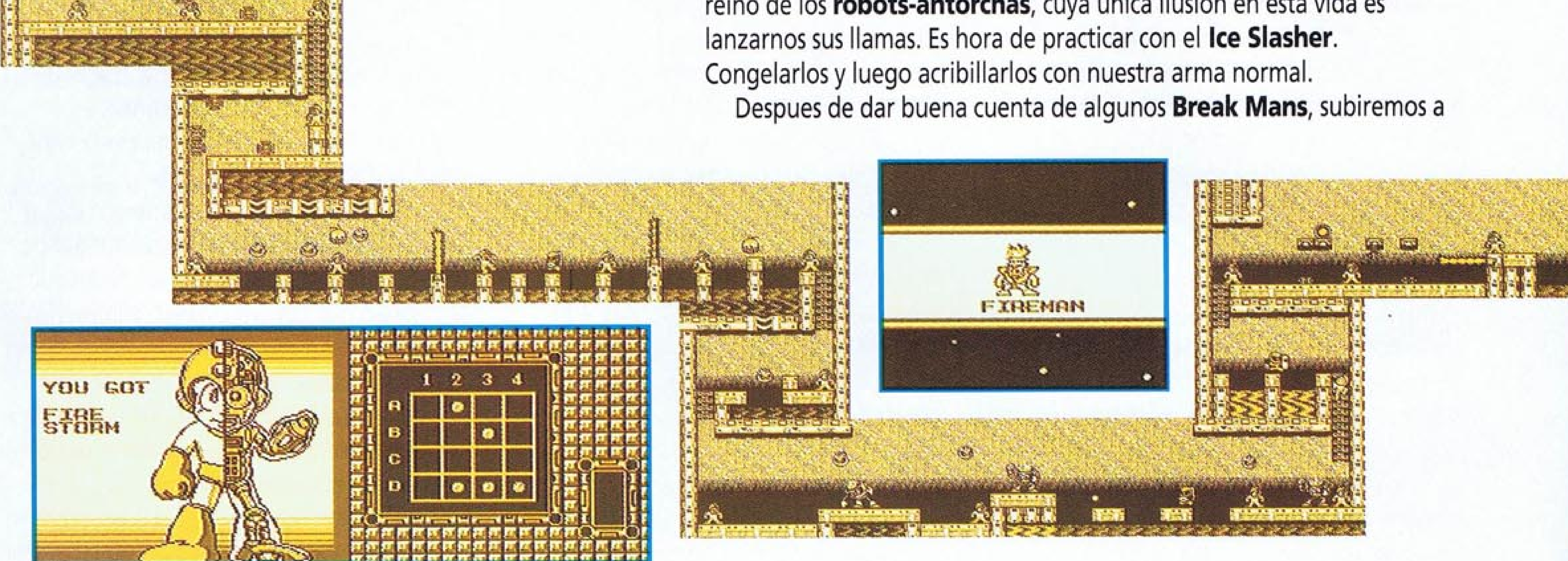
FIREMAN: O CÓMO

Lo primero que veremos al empezar esta fase son **cuatro Eyeballs** dispuestos a quitarnos nuestra preciada energia. Un par de tiros y ya está. Bajamos entonces por las **escaleras de la derecha** y atravesamos otra **habitación infectada de estos ojos** traicioneros.

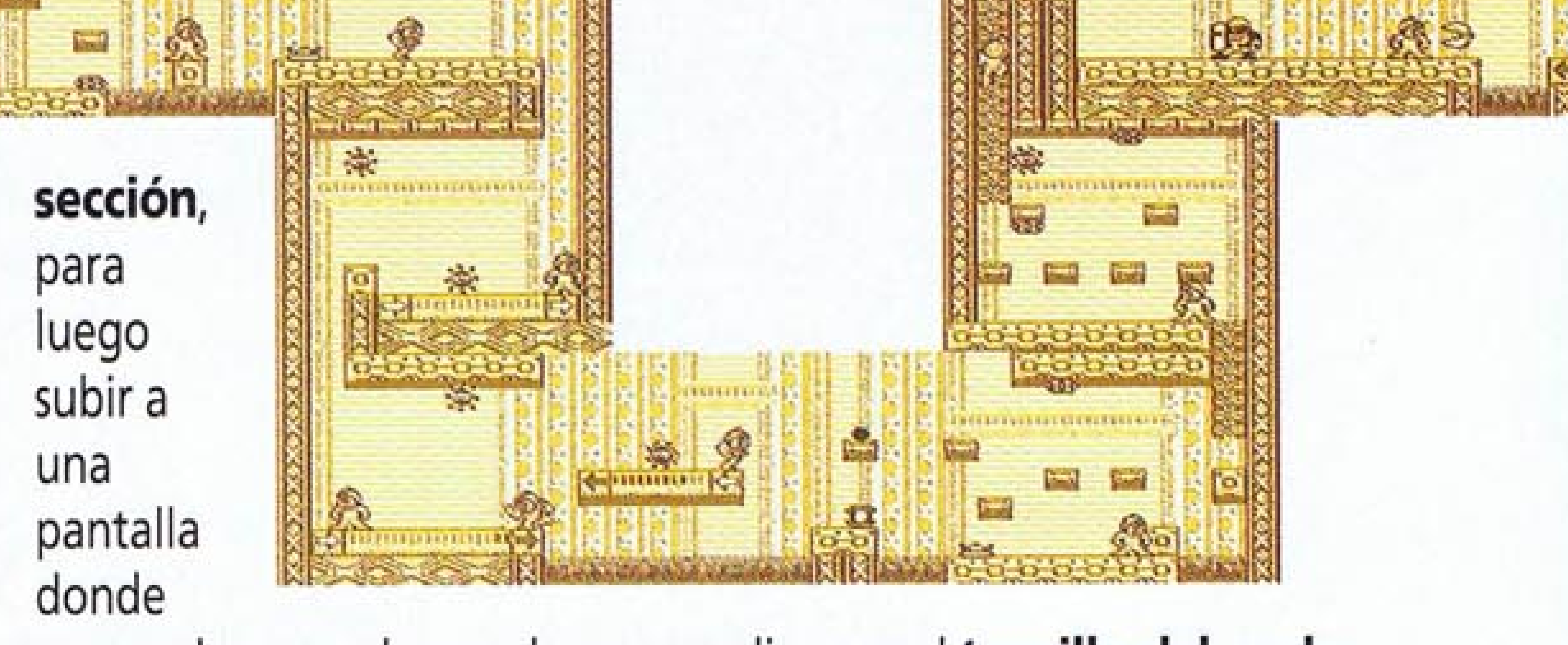
En la siguiente escena nos espera un pasillo horizontal con: **agujeros de lava, bolas que se desprenden del techo, más cabezas voladoras y lenguas de fuego**. **Paciencia, y mide tus saltos** a la vez que disparas sin cesar.

Al final, y tras atravesar una solitaria estancia, podremos bajar al reino de los **robots-antorchas**, cuya única ilusión en esta vida es lanzarnos sus llamas. Es hora de practicar con el **Ice Slasher**. Congelarlos y luego acribillarlos con nuestra arma normal.

Despues de dar buena cuenta de algunos **Break Mans**, subiremos a







CUTMAN: O CÓMO NO CORTARSE

Avanza cautelosamente hacia la derecha hasta que veas a unos **extraños robots** que surgen del suelo y del techo en cuanto te descuides, para luego regalarte una mortal ráfaga. Si quieres cargártelos, acércate lentamente y acribíllales cuando se **levanten**.

En esta fase también nos veremos las caras con las famosas **cuchillas giratorias** estilo Viernes 13. En cuanto se acerquen, s**alta inmediatamente**, ya que son bastante rápidas y muy resistentes.

Pronto veremos una **cinta transportadora** que nos permitirá coger una **vida extra**. Justo a la derecha, tendremos que saltar unos **cuantos agujeros** y una especie de **corona** que se arrastrará a gran velocidad por el suelo.

Más adelante tendremos que hacernos cargo de una difícil **sección**, para luego subir a una pantalla donde aprovecharemos las escaleras para disparar al **tornillo del suelo**. Arriba veremos dos más, junto a un **Break Man** y unos nuevos robots giratorios que nos harán trizas si no los esquivamos.

Por si aún nos quedan fuerzas, habrá que hacer frente a un **robot saltarín**, y a más y más enemigos cortantes sobre resbaladizas plataformas de cintas transportadoras.

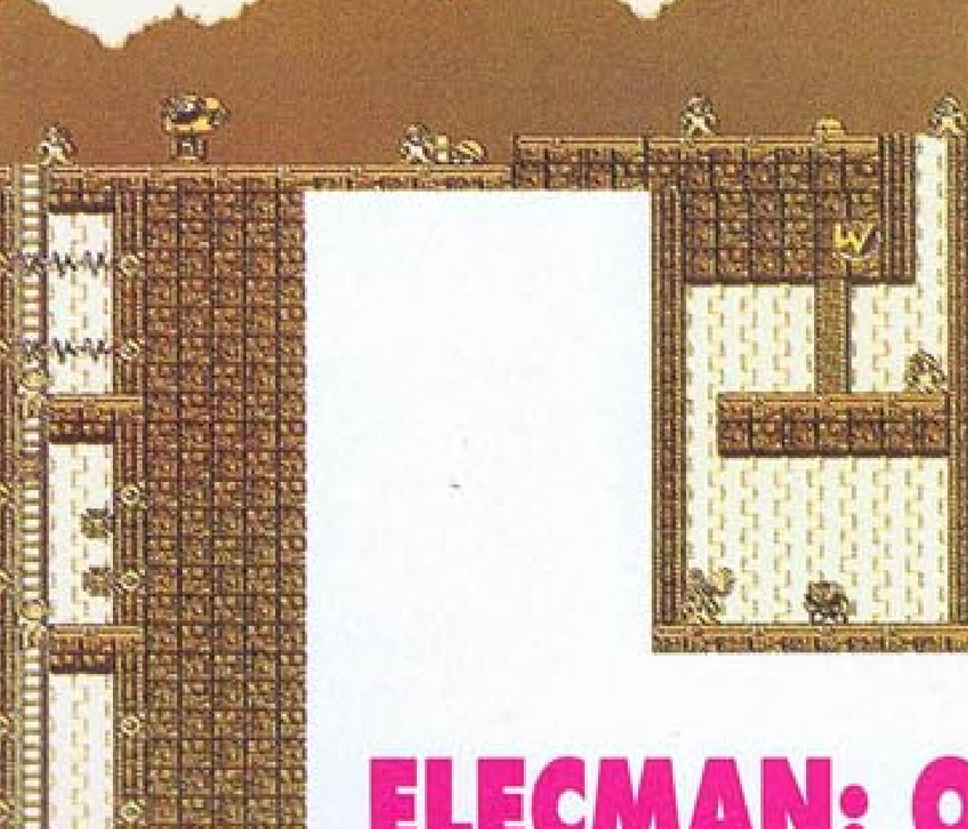
Y llega **Cutman**. Un afilado enemigo que lanza las **tijeras** que tiene sobre su cabeza como si de un **boomerang** se tratase. Habrá que usar el **Fire Storm**, ya que su onda envolvente le restará energía incluso cuando esté muy cerca. Como premio, podremos coger el **Rolling Cutter**, una cuchilla giratoria muy efectiva.

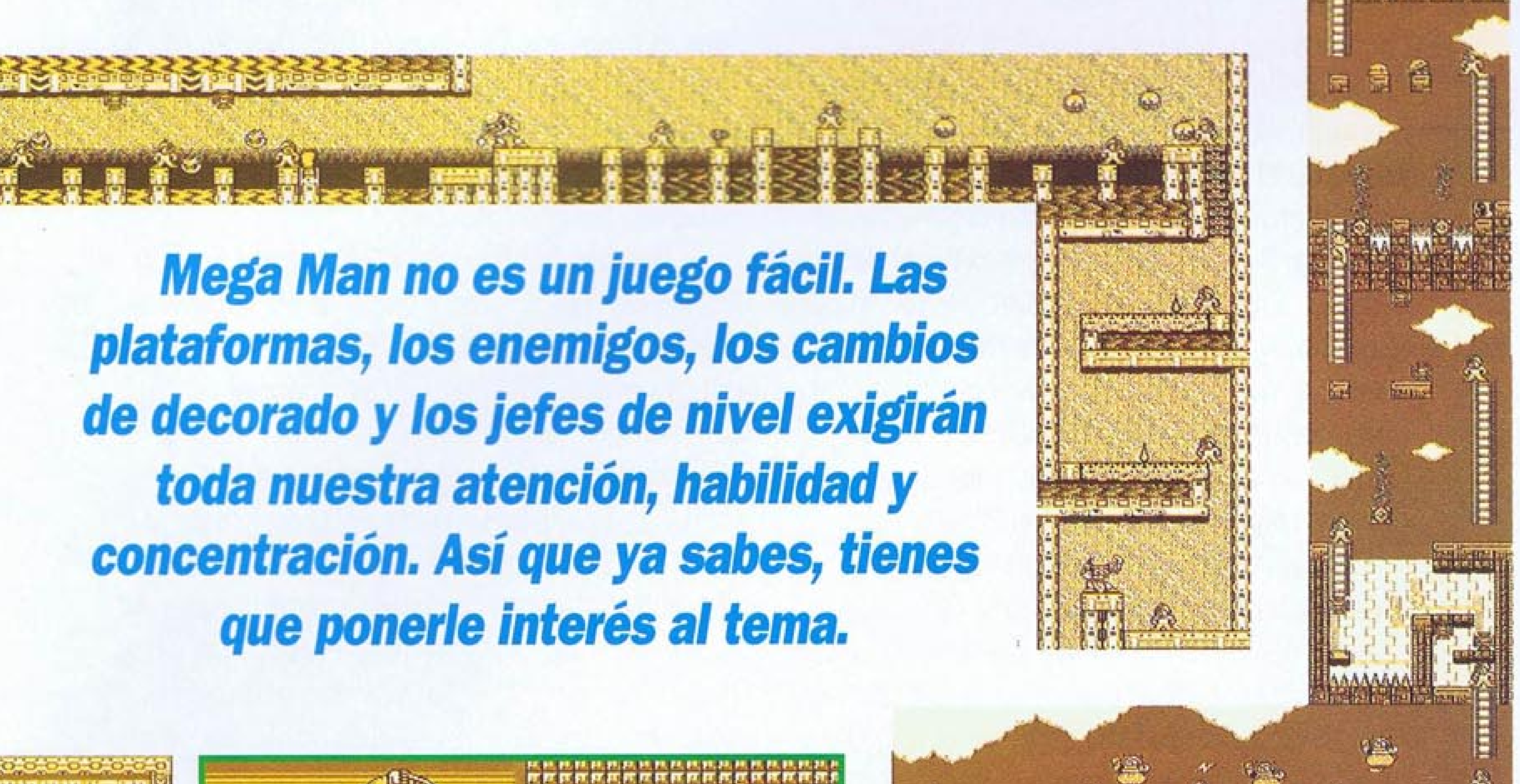
ESCAPAR DEL INFIERNO

la siguiente zona, cuyos techos y paredes están **plagados de tornillos lanzadores de bolas**: **dísparales antes** de que lo hagan ellos.

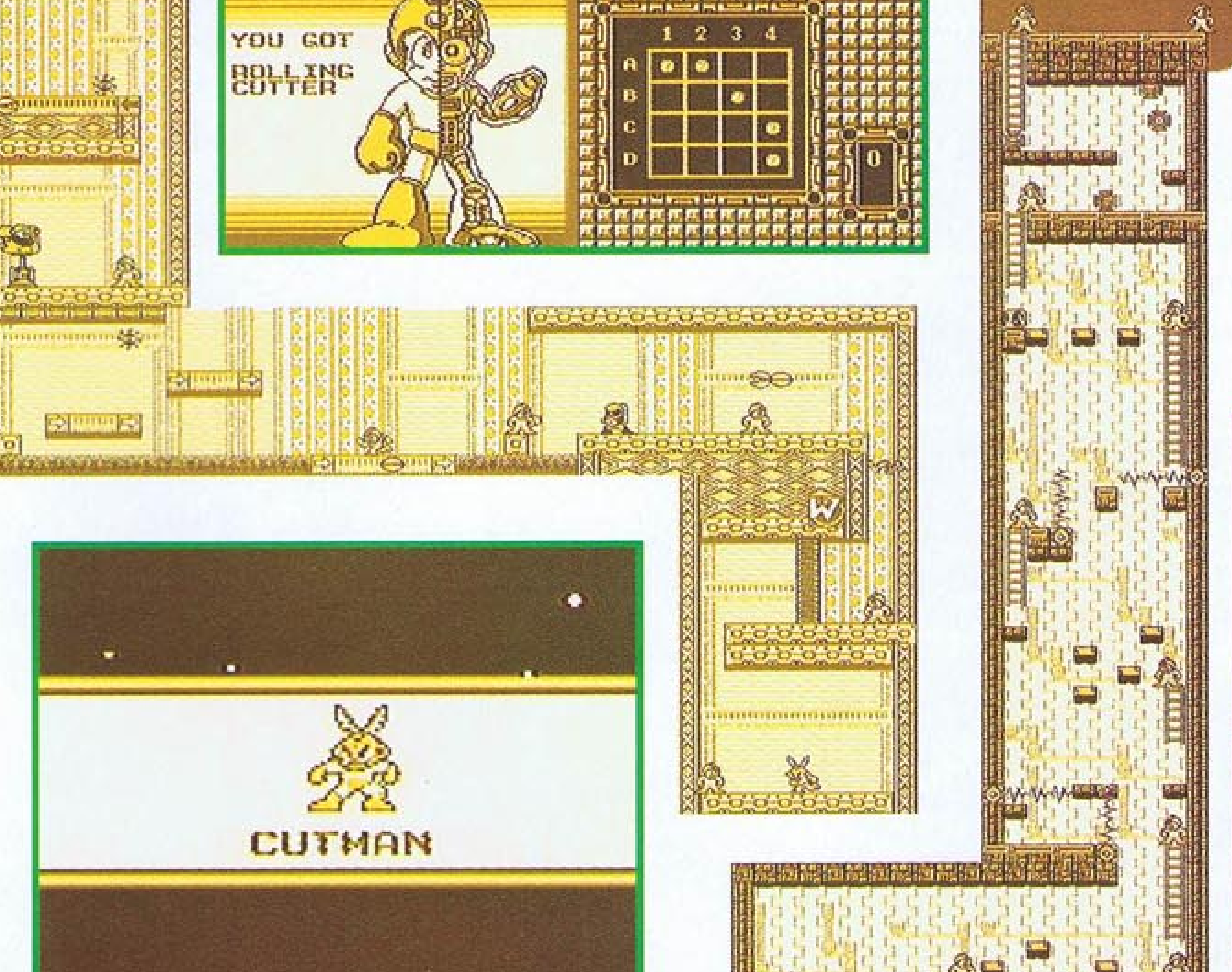
Más adelante encontrarás un **par de habitaciones** con **llamas de fuego** incluídas. Para pasar sin quemarnos, debemos **avanzar saltando sin parar en dirección contraria** a la de la llama. Si somos lo sufientemente hábiles, y tras cargarnos a **cuatro robots** incendiarios, llegaremos por fin a la puerta marcada con la W de Willy.

Frente a nosotros aparecerá el **Fire Man**, y sus oleadas **de ataques infernales**. Pero no hay problema. Contamos con el Ice Slasher y, ya sabes, no hay **nada mejor que el agua** (aunque sea en forma de hielo) **para apagar el fuego**. Con unos cuantos y certeros disparos, le demostraremos a ese engreído quién manda aquí, y podremos recoger su arma, el **Fire Storm.** Otra para el arsenal.





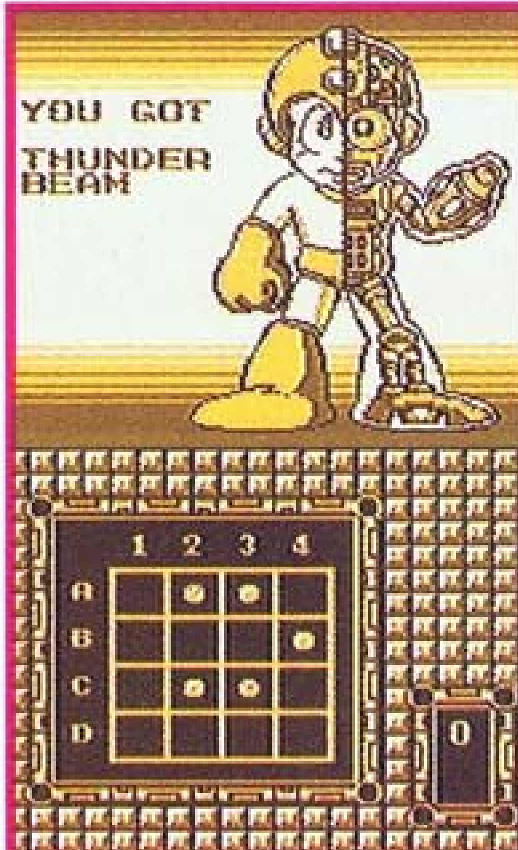
Mega Man no es un juego fácil. Las plataformas, los enemigos, los cambios de decorado y los jefes de nivel exigirán toda nuestra atención, habilidad y concentración. Así que ya sabes, tienes que ponerle interés al tema.



ELECMAN: O CÓMO FUNDIR LOS PLOMOS A UN PESADO

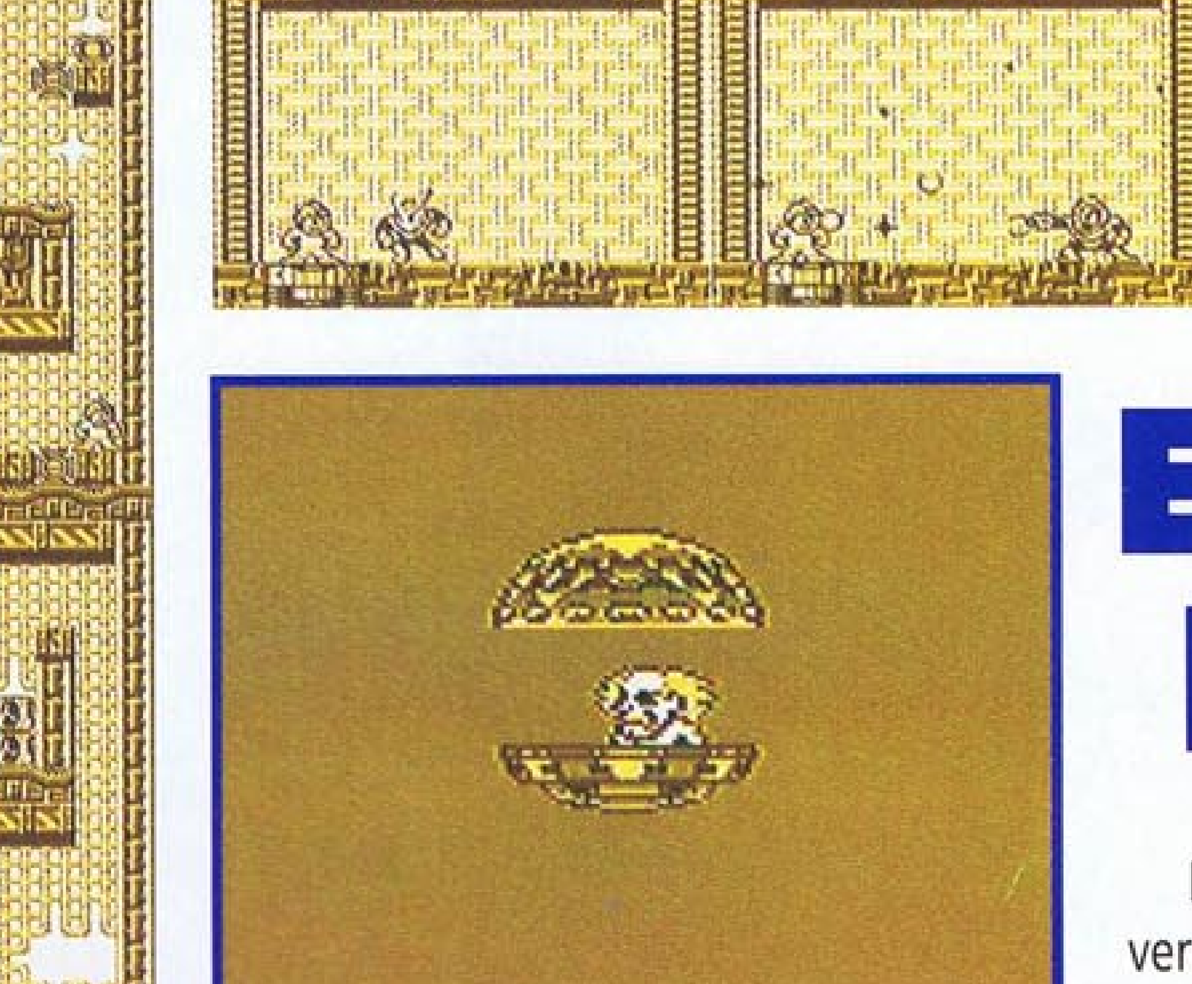
En esta fase debemos **practicar nuestros saltos**, porque nos tocará luchar contra enemigos muy móviles como ventiladores, rayos eléctricos, precipicios, pinchos... Esto es justo lo que nos encontraremos en la primera sección. Así que salta **de bloque en bloque** si quieres ver las escaleras.

Arriba hay **bloques fantasmas**, pero atención, porque cuando estemos sobre el **tercer bloque**, debemos **saltar hacia lo alto**, para caer sobre el **cuarto bloque** que aparecerá encima de él. Mas arriba hay una difícil pantalla que exigirá nuestra atención. Por un lado, el ventilador nos obligará a movernos a la izquierda para contrarrestar su arrastre, y por otro lado, debemos saltar a la primera plataforma que aparezca, contar hasta tres y saltar al vacio.



Pronto llegaremos a un lugar con dos **Robo-Domes**, especie de cascos que al acercarnos disparan sin cesar.

Ya cara a cara con **Elec Man**, nos daremos cuenta de que sus electrizantes disparos son imposibles de esquivar. No problem, bastará con tres o cuatro lanzamientos de nuestro Rolling Cutter para hacernos con el **Thunder Beam y el Carry**.



EL CASTILLO DEL DOCTOR WILLY

Lo primero que veremos a las puertas del castillo será **una vida** aparentemente inalcanzable. Para hacernos con ella, primero debemos encargarnos del molesto Eyeball y luego cambiar nuestro arma por **Carry**. Basta con saltar desde el centro de la habitación, presionar el botón de disparo en el aire y subir a la plataforma que aparece en ese momento.

Pronto llegaremos al peligroso túnel de los gusanos. Esta zona y otras parecidas son ideales para conseguir **reponer toda nuestra energía**, asi como nuestro nivel de armamento. Para ello activaremos el Rolling Cutter, y lo dispararemos contra los gusanos, que nos regalarán diversas bonificaciones.

Atencion ahora, porque **caeremos inevitablemente** en varias pantallas. En la primera debemos movernos ligeramente hacia la izquierda. Al llegar a la segunda, debemos apoyarnos sobre la plataforma de la derecha y saltar desde aquí a la izquierda. Cuando pasemos un par de pinchos que hay en el centro, debemos pegarnos a la pared de la derecha, para evitar al robot lanza bolas, volver a la izquierda y aterrizar en suelo firme.

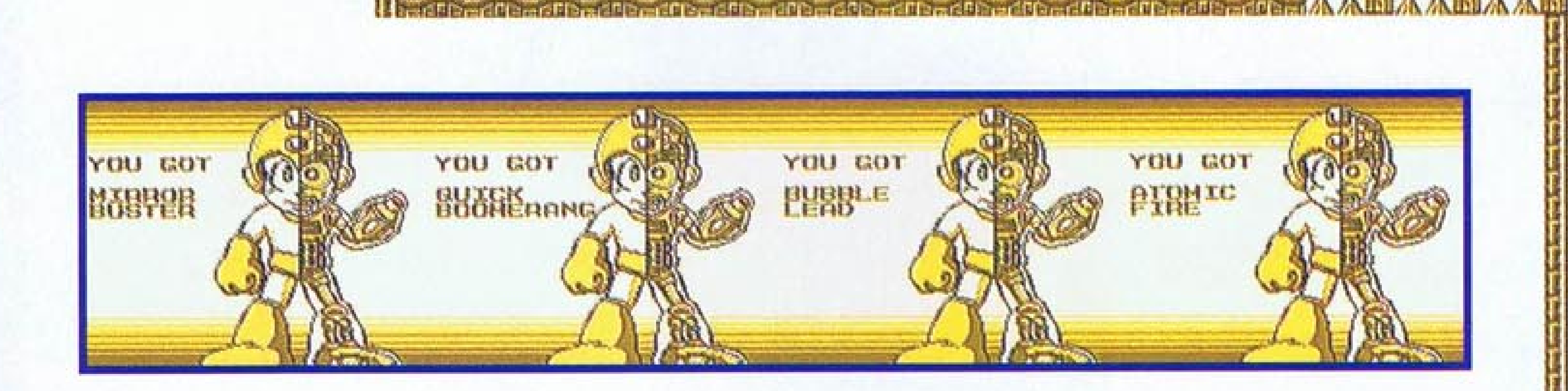
Más adelante podremos coger una cápsula energetica, y necesitaremos usar el **Carry** sobre el crea-gusanos si queremos alcanzar la salida.

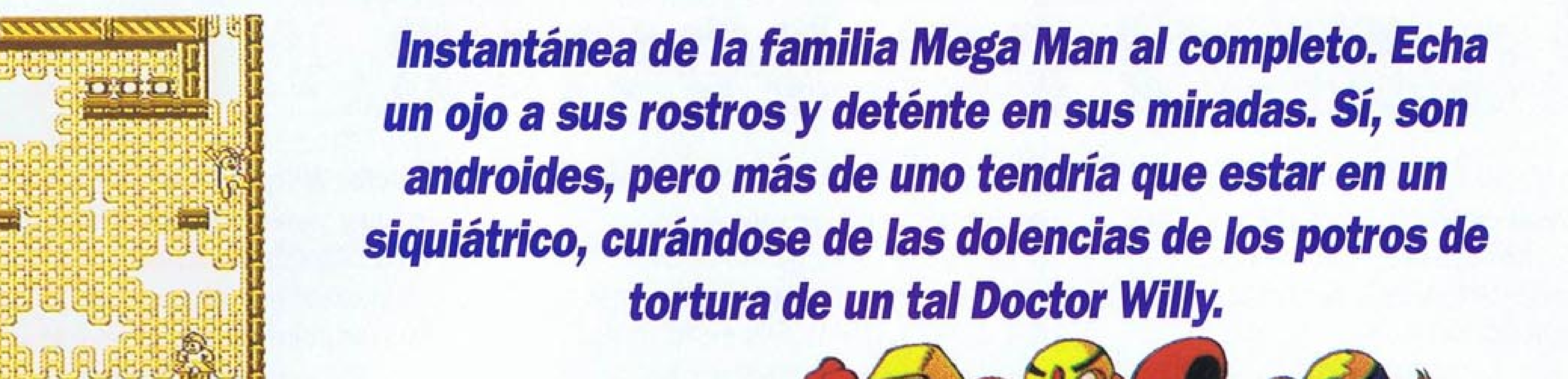
Cuando caigamos en la siguiente pantalla, debemos maniobrar para ir al bloque de la derecha, y asi poder usar de nuevo el Carry para acceder a la parte izquierda y poder caer sin miedo a los pinchos de la pantalla inferior.

Tras esto caeremos en un oscuro pozo, cuyo final es la sala de teletransportadores del Dr. Willy. Veremos a cada lado **dos de los jefes**, y cada uno nos enviará a uno de los cuatro Robots Master. Tómatelo con calma porque debemos destruirlos a todos.

El **Bubble Man** no resistirá nuestro Rolling Cutter, asi que si saltas y disparas no te durará mucho. Recogemos su arma, el Bubble Lead, y continuamos. Ahora entraremos por el teletransportador inferior derecho. Frente a nosotros aparecerá un «simpatico» robot llamado **Heat Man**. Cuando esté descubierto por su escudo de fuego, debemos disparerle con el Bubble Lead cinco veces para que nos dé su Atomic Fire. El siguiente es **Flash Man** y hay que cargársele con el Ice Slashero el Bubble Lead. Al morir cogeremos el Time Stopper. Ya solo nos queda el **Quick Man**, un bicho que se mueve a gran velocidad si no le detenemos con el Atomic Fire o incluso con el disparo normal. Al morir recogeremos el Quick Boomerang.

El último es **Mega Man Hunter** -diseñado para eliminarlos- contra el que debemos usar nuestro cañón de Plasma y se nos recompensará con el Mirror Buster, arma imprescindible al final de nuestra aventura.





Instantánea de la familia Mega Man al completo. Echa un ojo a sus rostros y deténte en sus miradas. Sí, son androides, pero más de uno tendría que estar en un siquiátrico, curándose de las dolencias de los potros de tortura de un tal Doctor Willy.



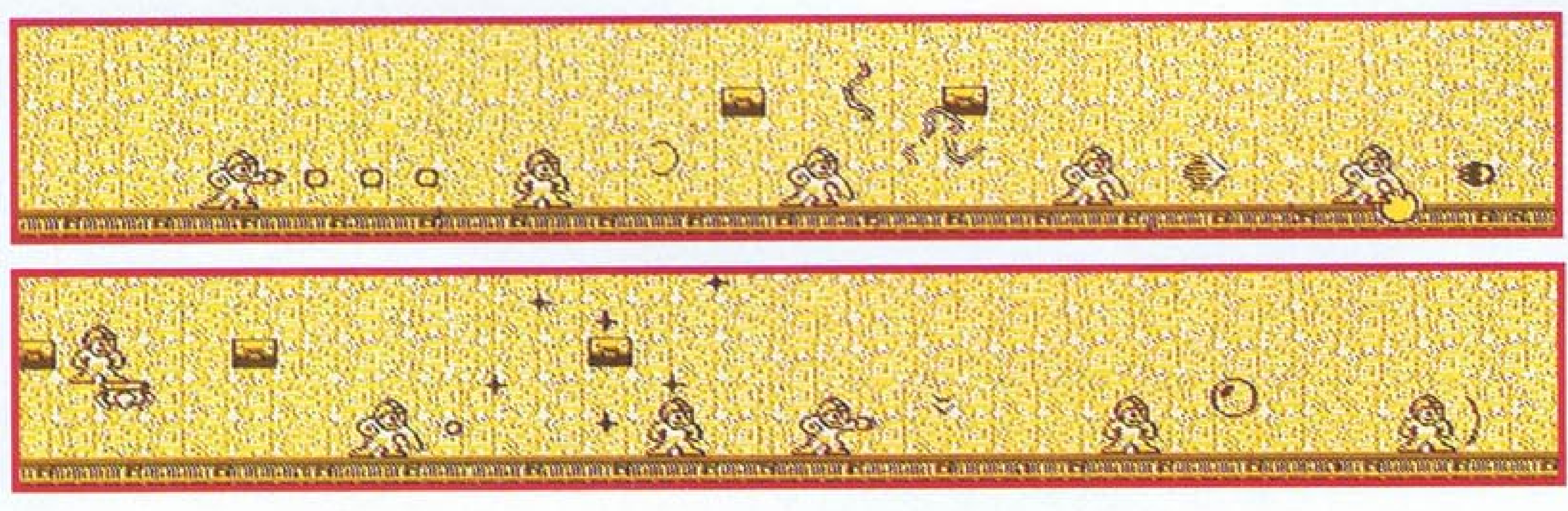
TRUCOS, CONSEJOS Y AYUDAS

• La clave fundamental para llegar lejos es usar sabiamente el armamento de que dispongamos en cada momento. Recuerda que cada enemigo es especialmente vulnerable a una arma en concreto.

• Cuando destruyamos a determinados enemigos, se nos recompensará con una tableta energética, que aumentará nuestro marcador de vida o el de nuestra arma respectivamente. Ten en cuenta que las vidas extras salen también después de aniquilar a algún enemigo, aunque, si hemos de ser sinceros, están demasiado racionadas.

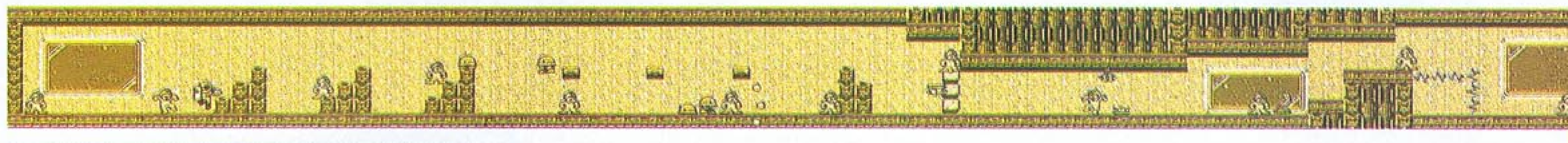
• Como el uso de cualquier arma es limitado y se gasta, debes racionar su munición. También es útil saber pasar rápidamente de una arma a otra y hacerse con unas cosas antes que con otras.

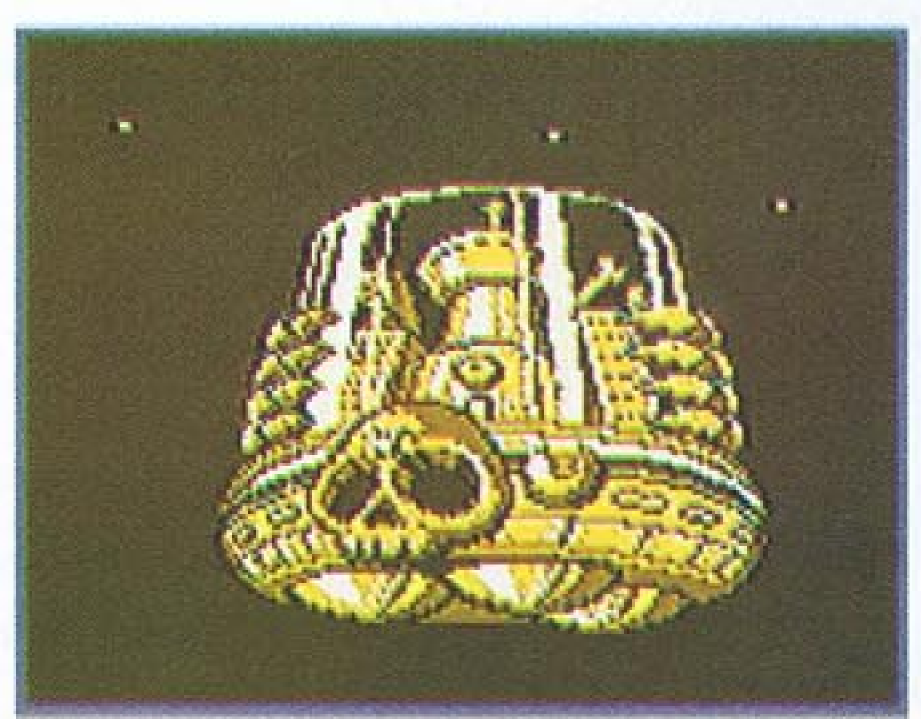
• Debemos practicar el salto, subir escaleras ágilmente y saber disparar desde ellas, asi como aprovechar los segundos de inmunidad que nos dan al ser heridos.



LA NAVE DEL DOCTOR WILLY

Estamos ante la útima fase, pero no pienses que por esta sencilla razón, vamos a tener las cosas más fáciles. Todo lo contrario, estás ante la **fase más larga y complicada** del juego.





Para comenzar, deberemos **liquidar** a un **Break Man** cobarde, que retrocederá en cuanto nos vea. Si le perseguimos, veremos a algunos **Robo Domes** y, más adelante, un muro de nieve. Usando el **Carry,** saltaremos al bloque de arriba, y nuestro propio calor derretirá este muro.



Cambiamos de arma: el **Thunder Beam**, que es el único capaz de **hacer trizas** a los robots que aparecen a continuación.

Luego **saltaremos de bloque en bloque** cuidadosamente mientras nos movemos a la izquierda para contrarrestar el efecto del ventilador. Ahora debemos **superar otro pasillo**, saltando otra vez de bloque en bloque según vayan apareciendo (pon atención, aunque, la verdad, no es demasiado complicado) y ten cuidado con las caídas porque abajo hay unos pinchos muy majos y muy mortales.

Al llegar a la **derecha**, bajaremos por las escaleras mientras **disparamos** a los pájaros que aparecen a nuestra izquierda y nos las apañamos con los **tres robots-apisonadora** que ya vimos antes.

Después de encargarnos de dos cuchillas giratorias, nos encontraremos con otra sección que debemos atravesar con el famoso salto de bloque en bloque, pero atento, porque cuando **estés en algún bloque que casi roce los pinchos** del suelo, debes contar hasta dos y volver a saltar hacia arriba para evitar un nuevo bloque.

Mas abajo veremos otro **Break Man** que despistaremos usando el **Carry** sobre su cabeza, y mas abajo aún llegaremos a una zona de **precipicios y cuchillas** que liquidaremos con el **Rolling Cutter**.

Pasada una zona de escaleras y pájaros robóticos, podremos ver una **vida encerrada por una puerta de acero,** que se volverá de mantequilla ante nuestro Atomic Fire (HE). Si usas el Carry, podrás alcanzar la salida de la derecha.

Y si haces lo propiocon el **Atomic Fire**. romperás el **muro de arriba**, y serás recompensado con cargas de munición al mismo tiempo que evitas algunos enemigos.

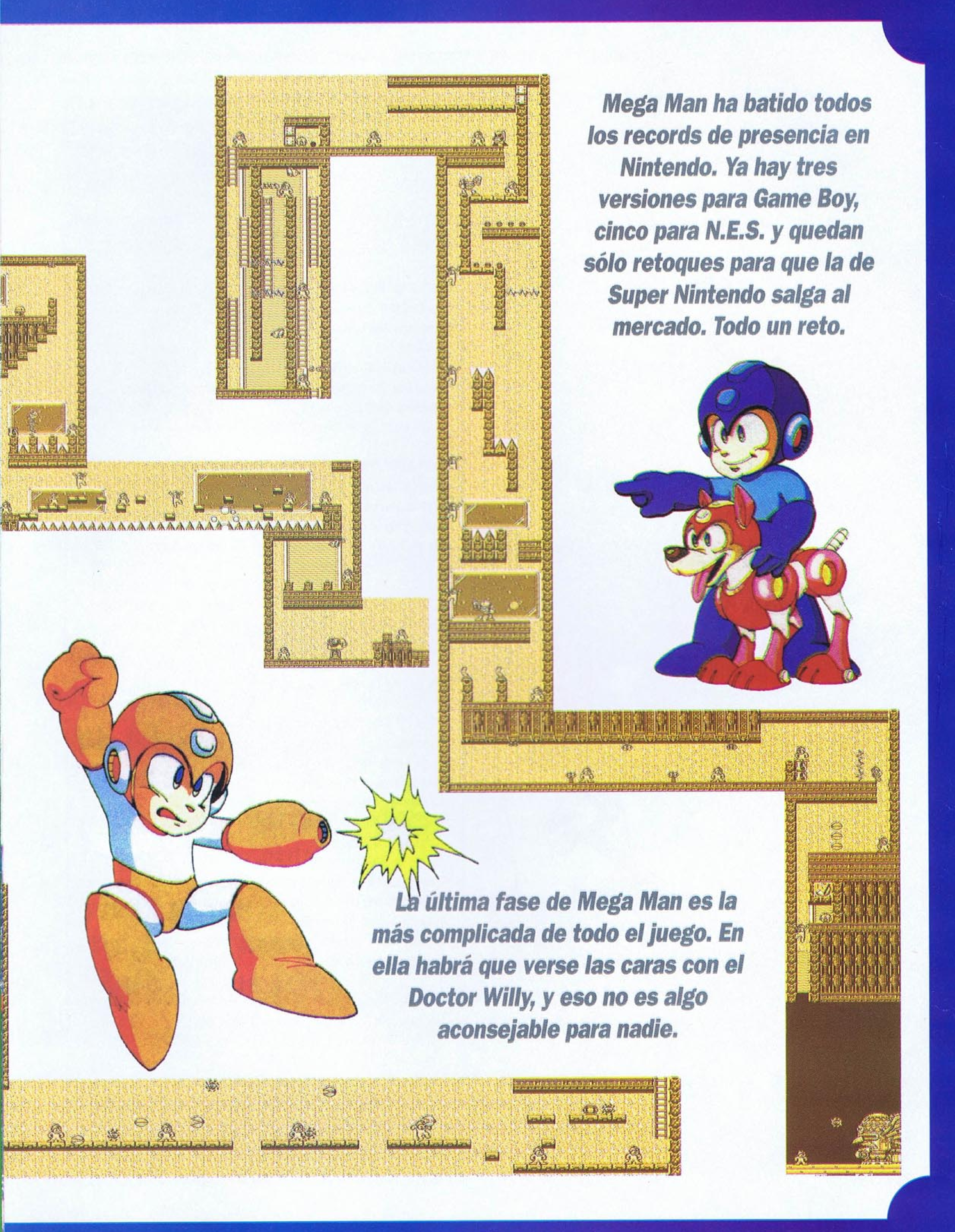
En la parte inferior de la fase, una legión de tornillos asesinos, tijeras voladoras y otros robots intentarán acaabar contigo, pero si mientras caes por el último pasillo, te mueves a la derecha aterrizarás sobre **una vida extra.**

Por fin llegaremos ante los mismos ojos del **Doctor Willy** quién, en los límites de las locura y manejando una **máquina infernal**, intentará acabar desesperadamente con nosotros.

Para destruira tan temible individuo, lo primero que tienes que hacer es **activar** el **Bubble Lead**, con lo que destruirás la cabeza que se mueve a ras del suelo.Si se te acaba este arma, podrás optar por el **Quick Boomerang**, que también es muy efectivo. Cuando destruyas la cabeza, asistirás a un espectáculo dantesco. Verás las cara del Dr. Willy y sus muestras de odio: te lanzará un último ataque a discreción. En ese momento deberás activar el **Mirror Buster** (EN) y pulsar de forma contínua el **botón de disparo**, mientras te mueves hacia los lados **para despistar a la pinza**. Con el **Mirror Buster** lograremos que **reboten los disparos del cañon móvil**, para que alcancen al propio robot y vaya destrozándose poco a poco. Con algo de **habilidad y la experiencia** que da haber llegado hasta aquí, no tendrás problemas para ver a un Doctor Willy arrodillado, suplicando clemencia y derrotado por nuestra superioridad. En fin, qué le vamos a hacer, habrá que ser benevolente, por una vez.

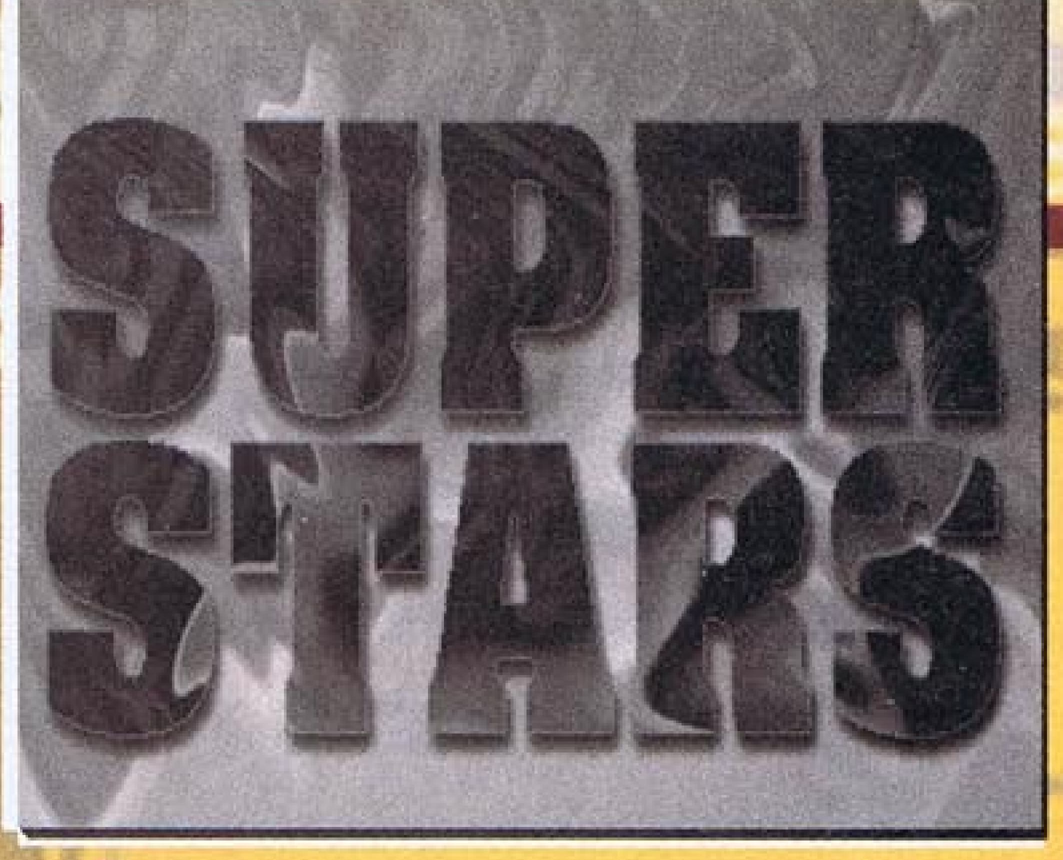
Que luego vuelva a las andadas ya es otra historia, que se haga con otro ejército de malvados es lo de menos. Porque de lo contrario no hubiera habido segunda parte. Aunque, ahora que lo pienso, ¿por qué no me habría cargado a ese maldito doctor cuando tuve ocasión?... Quién sabe...





Mega Man ha batido todos los records de presencia en Nintendo. Ya hay tres versiones para Game Boy, cinco para N.E.S. y quedan sólo retoques para que la de Super Nintendo salga al mercado. Todo un reto.

La última fase de Mega Man es la más complicada de todo el juego. En ella habrá que verse las caras con el Doctor Willy, y eso no es algo aconsejable para nadie.



Este mes, las páginas de «Super Stars» van completitas. Además de los lanzamientos más representantivos de Marzo, también ha habido espacio para

GAME BOY

BEST OF THE BEST: Genuina recreación de las luchas a muerte en Bangkok sólo que sobre un ring y con algo más de legalidad. Casi, casi Van Damne en la **página 84.**

MCDONALDLAND: Canto de sirenas a los juegos sencillos, prácticos, sin complicaciones y al mismo tiempo intrépidos, interesantes y con una marchilla que ya la quisieran otros. Mucho sobre los chicos McDonald en la **página 68.**

PARASOL STARS: Hay que ver lo que hacen algunos programadores con las plataformas, unos personajes graciosos, unos buenos enemigos y algún que otro Arco Iris: maravillas. Si queréis saber cómo de maravillosa ha quedado la tercera parte de los Bubble Bobble, echad un ojillo a la **página 82.**

PRINCE OF PERSIA: Al Príncipe más jugón de toda la historia sólo le faltaba la portátil de Nintendo para redondear el crucero de chips que se ha marcado. Y el viaje ha debido sentarle bien, tanto como la máquina, porque no veáis cómo ha venido. Deseando arrasar y comerse lo poco que le queda de mundo. Basta con que paséis a la **página 64** para daros cuenta de todo.

PRINCE VALIANT: Época de aventuras, luchas medievales, castillos y príncipes de cuento que se dedican a ayudar a hermosas damas y a conquistar, por si os quedaban dudas, amplios territorios. En el cartucho de Ocean esa va a ser nuestra principal misión. Derrotar al equipo de castillos contrario en una partida no apta para cardíacos que incluye estrategia, habilidad en el manejo de peones (y en su elección), algo de arcade, por lo de la lucha de espadas, y sensación de que hay que pensar un poco, bueno, bastante. **Aventura. Ocean.** ★★



ROBIN HOOD: El juego favorito de Kevin Costner. Reproduce a grandes rasgos el argumento de «Robin Hood, Prince of Thieves» a través de una aventura traducida al hispano. Más sobre este videojuegofilm en la **página 78.**

STAR WARS: Otro de los clásicos del género videofilm. Una película de ayer, hoy y siempre para un juego del mismo tono realizado por Ubi Soft. Guerras de las Galaxias en la página **74.**

juegos que, si bien no van a pasar a la historia, ofrecen lo suficiente como para divertiros durante un buen rato. Se nota que hemos aumentado las páginas de la revista y se nota que tenemos más apego a las novedades. Claro que con títulos como éstos, ¿quién puede mantenerse al margen?

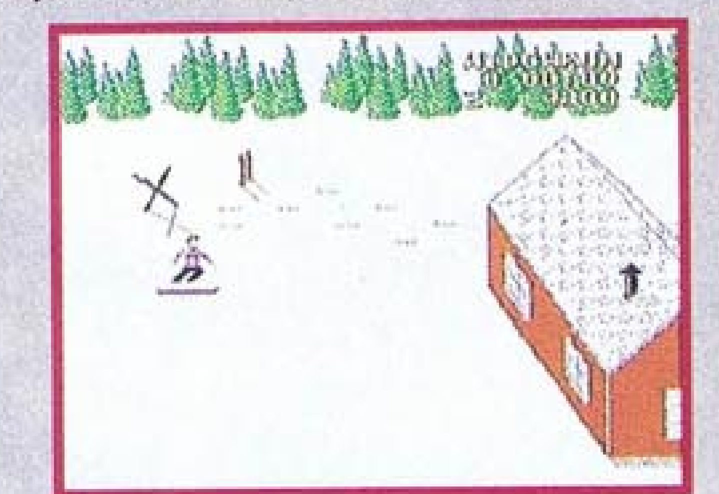
N.E.S.

BATMAN, RETURN OF JOKER: Nuestra merecida portada. Un juego que tiene todo lo que nos imaginábamos y más. Sunsoft, estupendos gráficos, marcha, técnica por los cuatro costados y una adicción a prueba de risotadas de Joker. Toda una adquisición que podréis ver en profundidad en la **página 60.**

PHANTOM AIR MISSION: Un arcade de los de antes. Con aviones, misiones por cumplir y escenarios calientes, de esos en los que siempre se pelea por algún objetivo. Parece seguir los mismos planteamientos que aquellos «Zaxxon» y «Raid Over Moscow»: una perspectiva semi-aérea, gráficos pequeños y bien hechos y buena acción. Lo que pasa que los tiempos han cambiado. Vale la adicción, pero se echa en falta algo más de técnica y un poquitín de originalidad en las ideas. Por mucho que la memoria alcance los cuatro megas y ya se hayan incluido digitalizaciones de voz.
Activisión. Arcade. ★

ROCKIN´ KATS: Un arcade divertido protagonizado por un gato marchoso, músico de jazz para más señas, que debe ir en busca de su novia, también melodiosa, raptada por la mafia. Cinco fases de localización norteamericana que culminan con una epopeya en Nueva York. Muy salado, muy musical y muy adictivo. Lo podréis degustar en la **página 76.**

SNOW BOARD CHALLENGE: Simulador de esquí para expertos en las cumbres alpinas, el skate board, algún curso de socorrismo y los programas del Spectrum. Las pruebas a las que nos reta este arcade se desarrollan en la nieve, pero son idénticas a las que haría cualquier skater en half-pipe. Y encima tiene un pie en «Horacio va a esquiar».
Simulador. Imagineer. ★



SNOW BROS: Otro cartucho para amigos del hielo, los súper héroes y los buenos retos. Un malvado ha raptado a las princesas de la escarcha y sólo Nick y Tom son capaces de evitar la tragedia. Más en la **página 85.**

SOLOMON´S KEY 2: Fiel segunda parte para magnífico cartucho original. Lo necesario para sobrevivir a esta carga de adicción en la página **70.**

SUPER NINTENDO

ANOTHER WORLD: Otra historia para otro juego. Lo nunca visto en gráficos, animaciones, digitalizaciones varias, argumentos y formas de pensar. Muy, pero que muy recomendable. Por si os sentís atraídos, mirad la **página 66.**

BATTLECLASH: Nuevo juego para el espectacular Super Scope. Y no demasiado que contar. Basta con que sepáis que la cosa va de disparar, ¡cómo no!, a unos robots cibernéticos de la otra galaxia -algo así como una docena- que además de tener muy malas pulgas, aceptan los bazookazos de muy mala gana. Entretenido y, lógico, recomendado para los poseedores de este «arma» con puntería y tino.
Ninitendo. Superscope. ★★

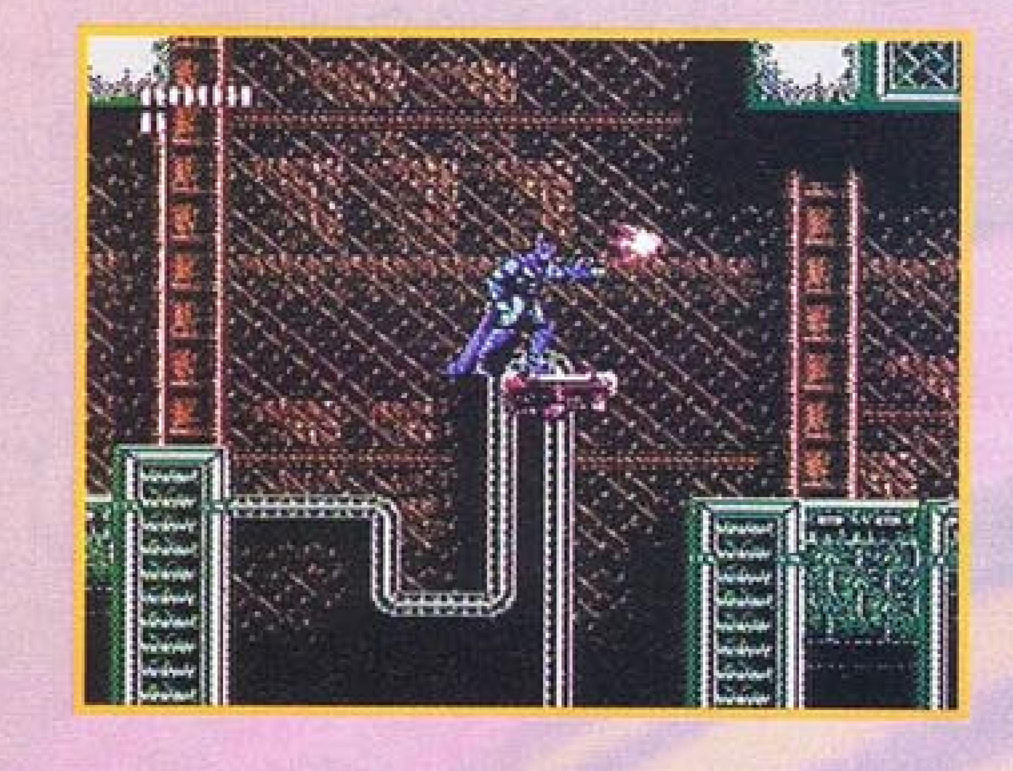


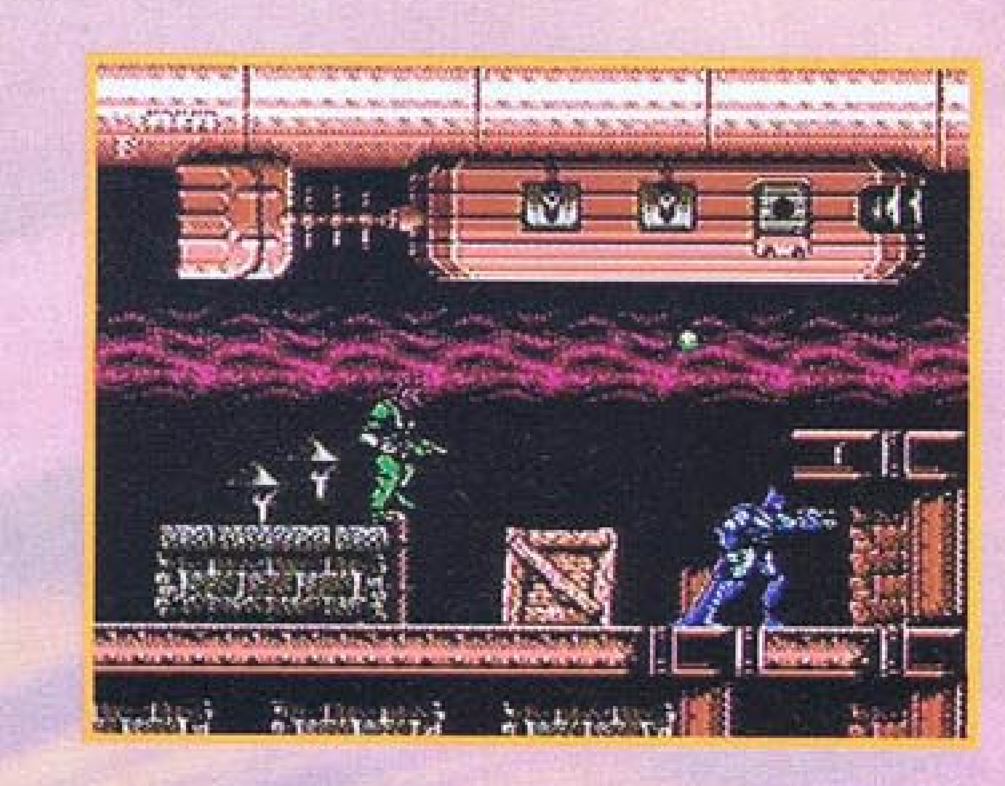
BEST OF THE BEST: Réplica súper 16 bits de uno de los mejores programas de lucha. Recibió el máximo galardón Tilt en el apartado deportivo y ¡Vive Dios! que lo merecía. Unas animaciones perfectas, realismo por encima de todo, muchos golpes y violencia legal e ilegal para el juego favorito de los kickboxers. Alguna patada que otra en la **página 72.**

SONIC BLASTMAN: Un súper héroe sónico, de color azul, de los que siempre están dispuestos a salvar a alguna muchachita en peligro. No se parece en nada al otro héroe de Sega. El nombre y muy poquito más. Pero si queréis verlo por vosotros mismos, está en la **página 86.**

SUPER STAR WARS: Más de la Guerra de las Galaxias. Pero en esta ocasión para romper todo tipo de moldes. En la **página 62** tenéis uno de los mejores arcades creados hasta la fecha. Podéis ir allí directamente, para alucinar.

WORLD LEAGUE BASKET: Las nuevas técnicas de digitalización llevadas a su máxima expresión. Baloncesto puro, jugadores de verdad, pases reales, mates y toda la emoción de los mejores partidos de la NBA. En la **página 80** está todo, por si no os lo creéis.





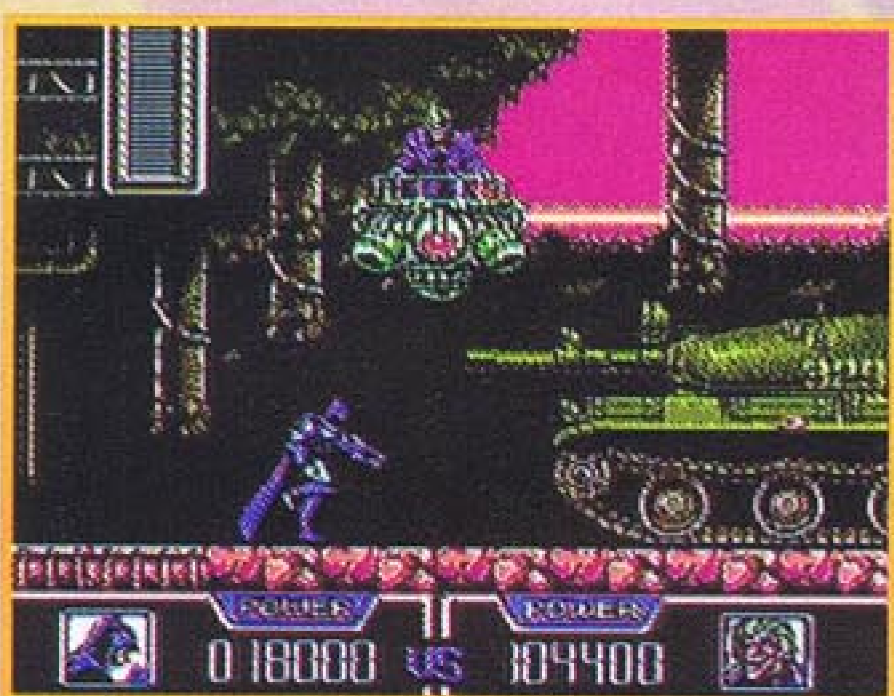
Batman, Return of the Joker

Sunsoft ataca de nuevo. Y con ésta ya van cuatro ocasiones en las que la compañía americana recurre a su licencia sobre los cómics de Batman. Dos maravillas para Game Boy y una deliciosa aventura en formato 8 bits preceden a la última aventura del Caballero de la Noche. Pero para ser sinceros hay que olvidarse de todo eso, no pensar en cartuchos anteriores y centrarse en el murciélago más atractivo de los últimos tiempos. ¿Que cuál?

Batman Vs The Joker

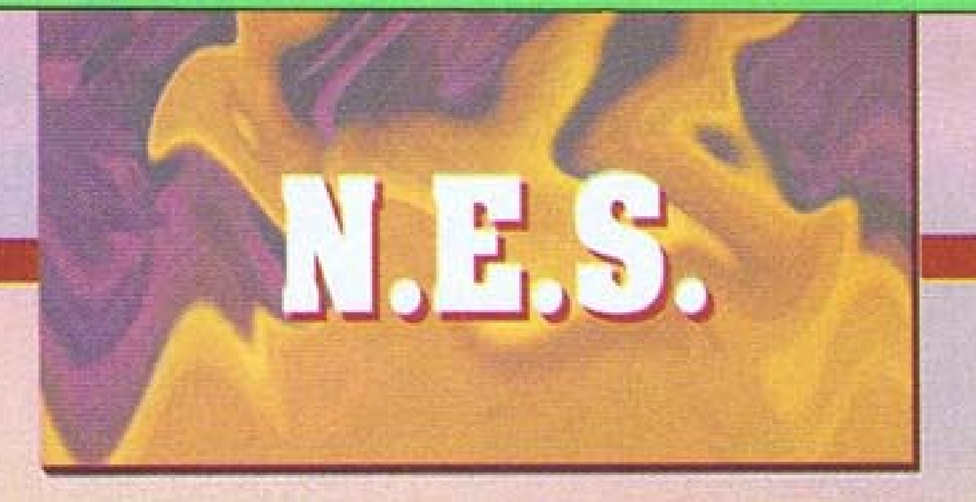
Empieza la historia. Gotham City vuelve a convertirse en el centro de los desmanes del Joker. Esta vez el asunto va de venganzas. La última derrota que Batman infringió a su malvado enemigo, desató su ira y le obligó a hacer una limpia en la ciudad y a seleccionar a los tipos más lamentables para su ejército de malhechores. Entonces contraatacó. Se hizo con los puntos fuertes de la ciudad y se escondió en las alcantarillas que, como en otras ocasiones, eran los únicos lugares que le recibían amablemente. Ahora Batman debe llegar a esas malolientes cloacas y tratar de derrotar de nuevo al siempre todopoderoso Joker.

Pero antes de que se produzca tan esperado encuentro, nuestro hombre deberá superar a los susodichos esbirros (y muchas más cosas) que han sido dispersados por diferentes zonas de la city. Así que ya sabéis, a partir de este momento os esperan seis niveles de «plataformeo» y acción interminable y variada a más no poder. Además, por si esto fuera poco, cada una de estas fases está a su vez dividida en dos partes y se desarrollan en escenarios de lo más variopinto. Desde trenes en marcha, dirigibles, azoteas, fábricas, montacargas, alguna fase acuática, otras en las que pilotamos una especie de propulsor, hasta incluso



El nuevo Batman es un prodigio de espectacularidad. Sunsoft vuelve a brillar a todos los niveles.







La ambientación del hogar del Joker es magnífica. Lúgubre y tétrica, como su personalidad.

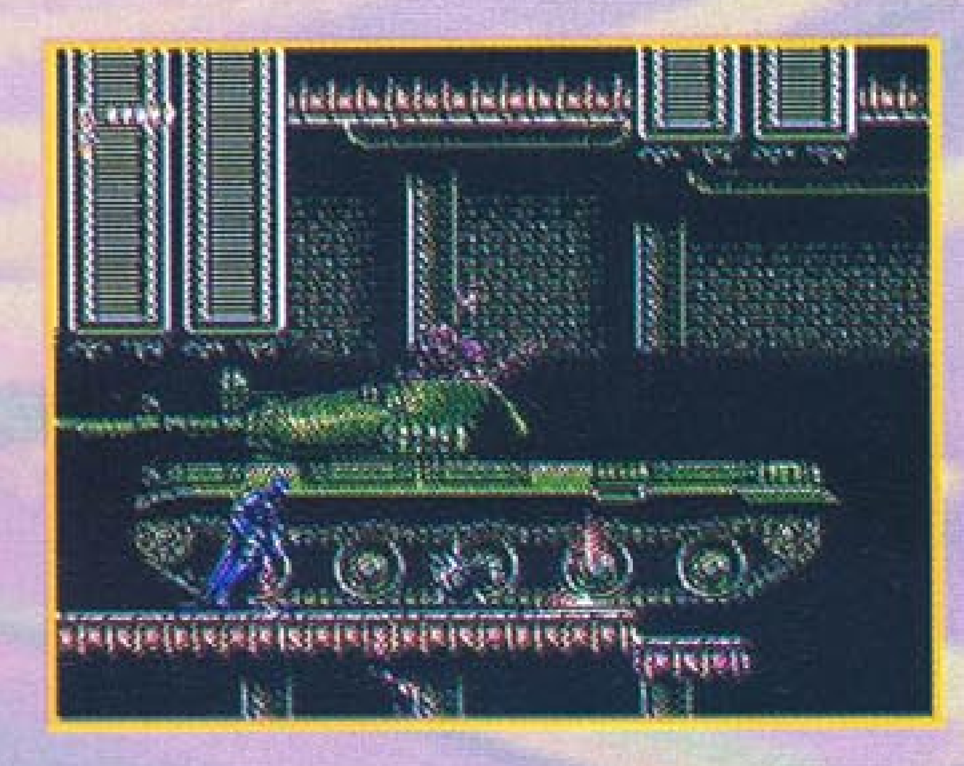
enfrentamientos con tanques en marcha. Vamos, un menú de lo más completito que hemos visto desde hace bastante tiempo. Y nos encanta, claro.

La guinda a tanto desenfreno la ponen los guardianes de nivel que aparecen en cuatro de las seis fases del juego. Todos son completamente distintos y cada uno entraña un amasijo de malas artes que os pondrá las cosas realmente peliagudas.

El nuevo Batman

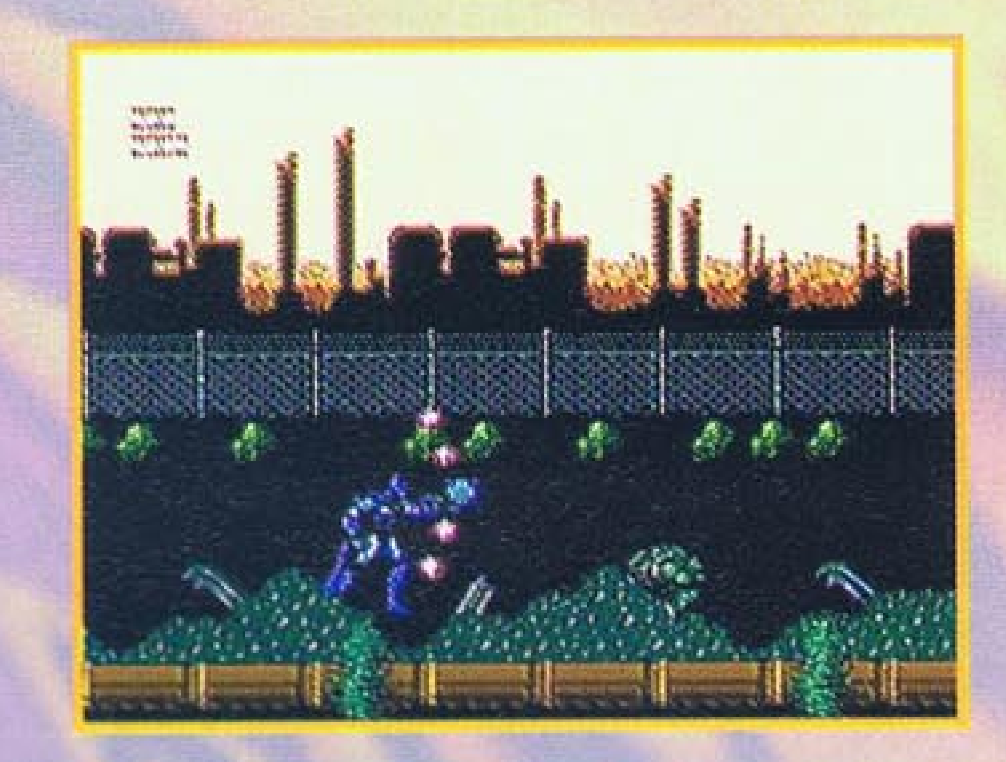
Bueno, la verdad es que hemos hablado mucho del Joker, pero aún no sabemos nada del nuevo Batman. Si os

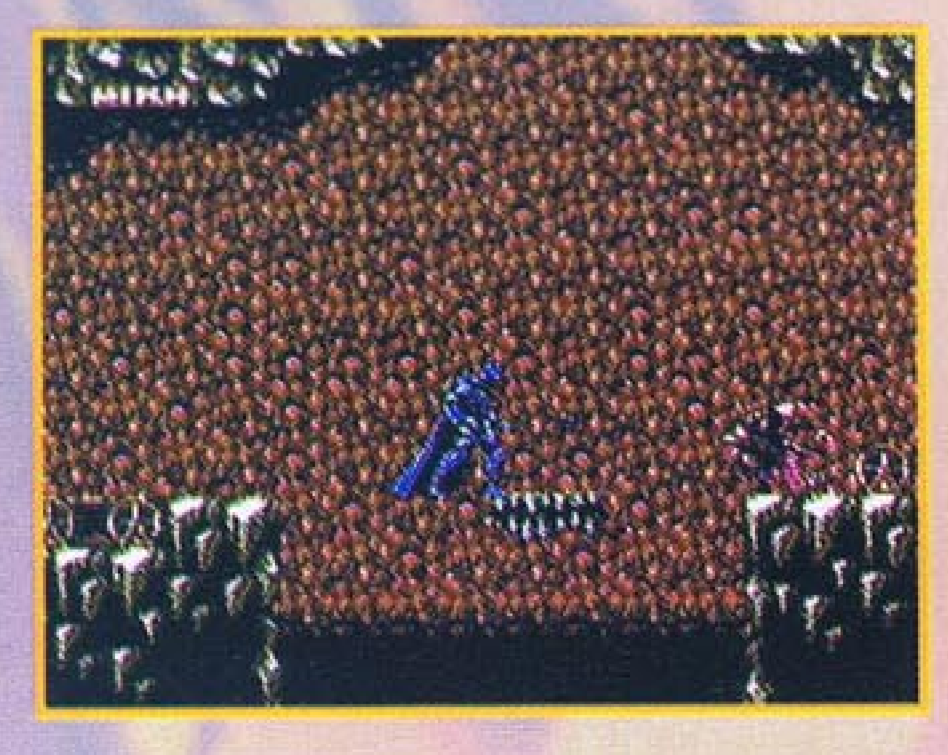




Sunsoft se ha especializado en el tema Batman. Nadie como ellos han sabido explotar su imagen.

parece, os contamos unas cuantas cosas acerca de sus cambios. A saber. Este nuevo Batman es mucho más poderoso que todos los vistos hasta el momento. El nuevo murciélago es capaz de recoger cuatro tipos diferentes de armas (cada

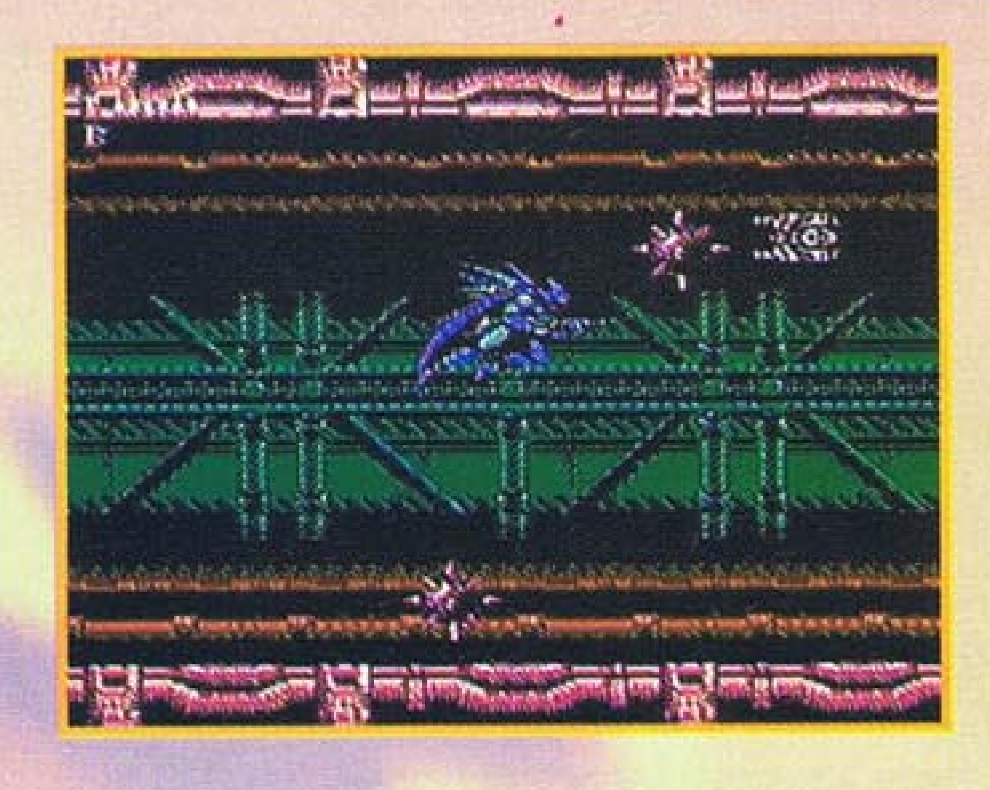




Batman: Return of the Joker sigue la línea difícil de las creaciones de Sunsoft. Difícil pero jugable.

una de las cuales puede emplearse de diferentes formas según mantengamos el botón de disparo más o menos tiempo apretado), es enormemente grande, muy fuerte, de gráficos oscuros y una animación perfecta. Casi nada que ver, en una palabra, con los Batmans de otra época. Aunque si queréis comprobarlo no tenéis más que poner el cartucho manos a la obra y descubrir otras muchas cosas que aún no os hemos dicho. Tan buenas -algunas mucho mejores- como la figura

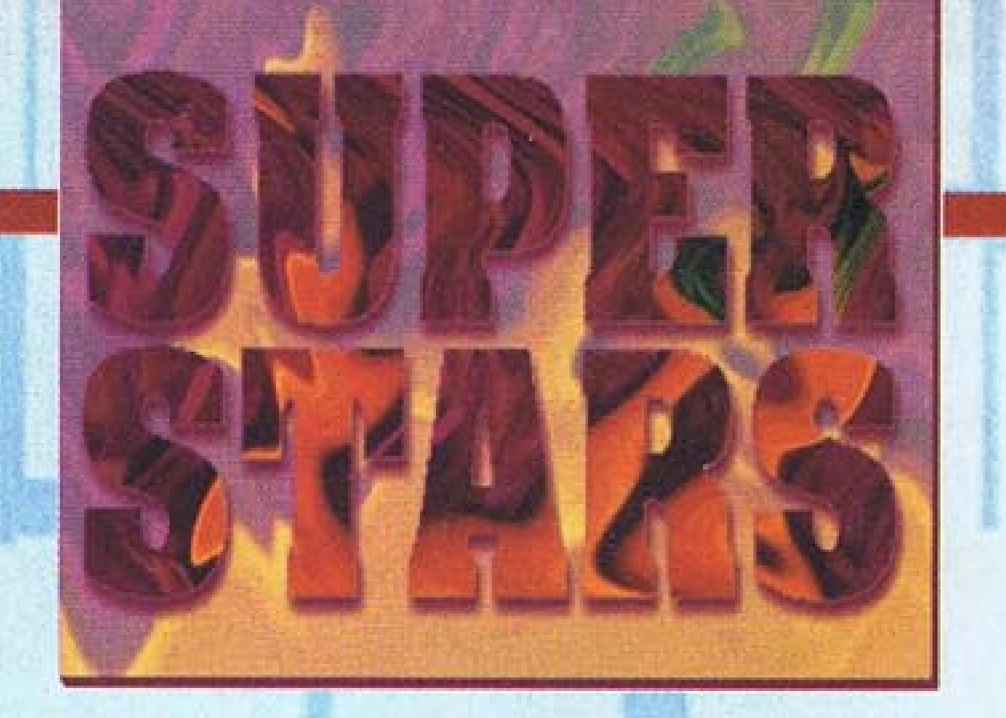




del hombre murciélago. Sus enemigos, los parajes, el ritmo de juego...

Sunsoft nos ha vuelto a convencer de nuevo. Batman: Return of the Joker es uno de los cartuchos más vistosos y mejor hechos que hemos visto. El imponente tamaño de cada personaje, la suave y variadísima gama de scrolles, la ajustada dificultad, la banda sonora y la variedad argumental dan vida a un cartucho súper atractivo que está dispuesto a romper todos los moldes del mundo.





Que repiquen los tambores. El juego de juegos más galáctico de la historia está por fin con nosotros. «Super Star Wars», la mejor conversión peliculera de la historia, está muy preparada para dar el golpe. Si estáis dispuestos a saber lo qué es realmente magistral, y comprobar hasta qué punto existe la realidad virtual, sólo tenéis que adentraros en el increíble y fastuoso mundo de la Guerra de las Galaxias. No os arrepentiréis.

El sabor de la espectacularidad

Bueno, para empezar con buen pie no vamos a repetiros otra vez la consabida historia sobre las batallas de las fuerzas rebeldes frente al poder del imperio. Preferimos comenzar con dos simples datos: desde dónde parte nuestro protagonista, y hasta dónde debe llegar.

Nuestra epopeya toma cuerpo en el desolado desierto del Tatooine. Siete escenarios distintos, los mejores del juego, serán los encargados de recibirnos. Nuestra misión: rescatar a C3PO, R2D2 y Obi Wan Kenobi. Estas siete fases magníficas son lo mejor del juego. Pero una de ellas destaca especialmente sobre las demás: aquella en la que tripulamos una súper nave (Landspeeder) sobre la que más que nunca viviremos la aventura desde la propia piel de Luke. El resto de este primer capítulo raya también a una elevadísima altura, casi, casi rozando la perfección visual. Pero bueno, dejémonos de piropos y vamos a situarnos en el puerto espacial de Mos Eisley. Allí nos aguarda el «felpudo con patas», Chewbacca, y Han Solo. En este punto se sigue guardando la línea, es decir, sobresalientes índices de calidad que se disparan sobre todo en la fase de la cantina, donde tendréis ocasión de disfrutar de los mejores gráficos que





Con «Super Star Wars» LucasArts da un paso definitivo en la creación de cartuchos para consola. Ojalá todos los que vengan sea así.

hayáis visto hace unos cuantos lustros.

Pero volvamos a la historia. Ya se supone que hemos derrotado al guardián del hangar del Halcón Milenario, uno de los monstruitos más duros, y hemos llegado por fin a la Estrella de la Muerte. Esta fortaleza espacial es la esencia del «plataformeo» hecha fase. En ella comprobaréis el nivel de locura de



Espectacularidad sin límites y grandes emociones aguardan a los más osados de la galaxia.

vuestros dedos al mismo tiempo que experimentáis nuevas sensaciones: fuera, sobre todo, de la linealidad anterior. Aunque para nuevas, y fuertes sensaciones, seguid leyendo...

El final, un gran plato fuerte, es apoteósico. A bordo del Ala-x recorreremos la superficie de la Estrella en busca del túnel que conduce al

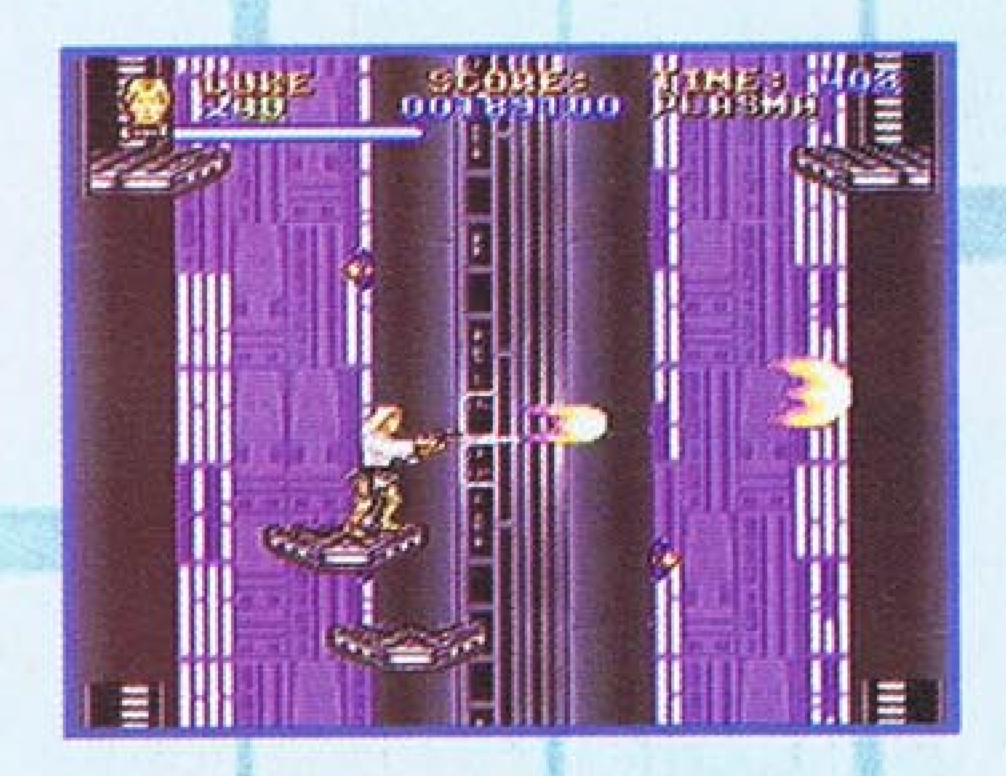


generador central de energía. Si esta fase peca de cierta rapidez y convierte al «Rojo 5» en algo bastante indomable, la última, ya en el corredor, recobra la espectacularidad de los niveles iniciales. Con el modo 7 funcionando a toda pastilla, viviremos uno de los momentos más increíbles del juego, esquivando y disparando sin cesar tanto a cazas imperiales como a sus certeros disparos.



La madre de todas las aventuras

¡Qué agradables sorpresas nos está deparando el «cerebro de la bestia»! ¡Y no para! «Super Star Wars» es realmente impresionante: desde el principio hasta el final. No se puede decir otra cosa. Pero, como no hay juego perfecto, vamos a ver qué es lo mejor y qué es lo que menos nos ha gustado de este despliegue galáctico. De entre lo mejor debemos destacar dos cosas que nos han

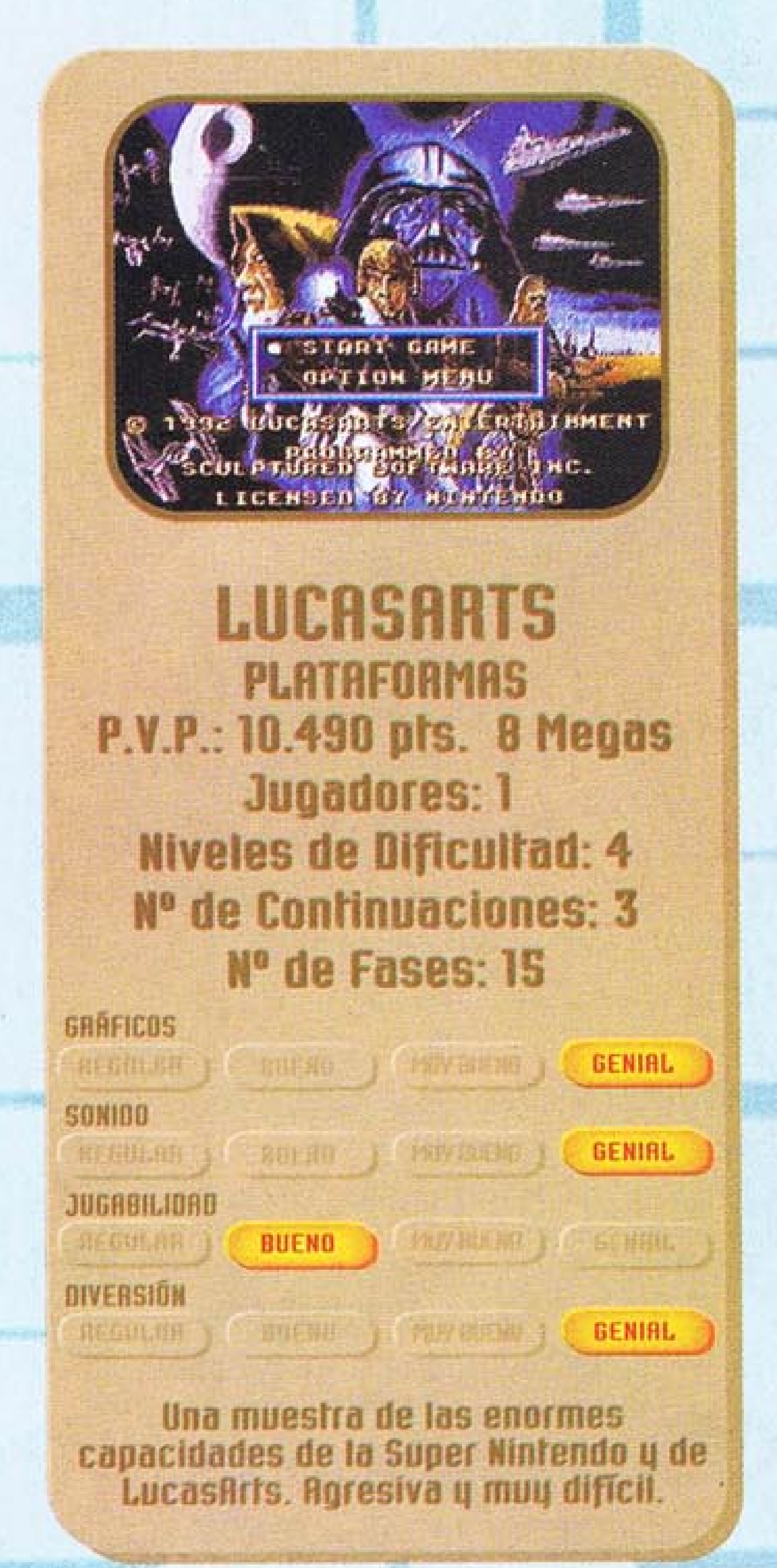


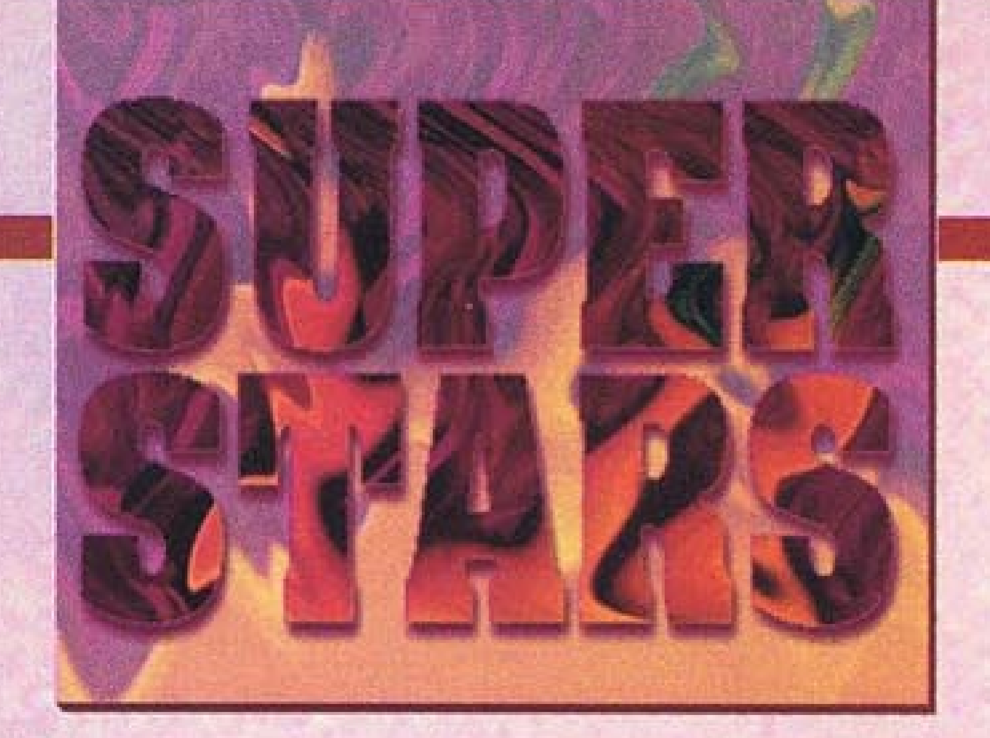
sorprendido notablemente: el efecto del suelo en las fases iniciales, lo mejor que hemos visto desde que Mario se dejó bigote -y todo, como no, gracias a la espectacularidad del modo 7-, y la soberbia banda sonora: una música de las de grabar y conservar.

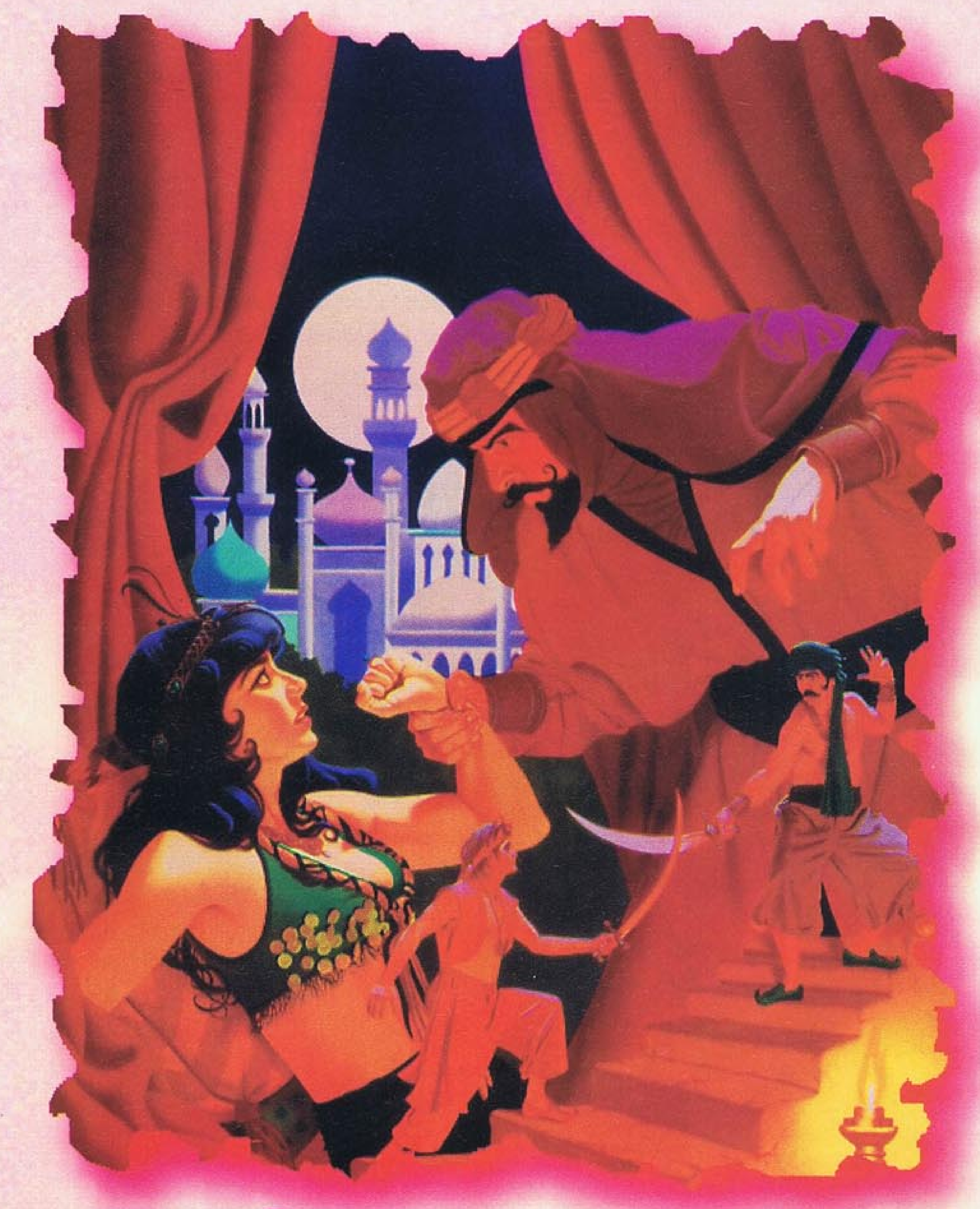
En la parte negativa, hay tres cosillas que no nos han convencido del todo. En primer lugar, echamos en falta la fase del célebre cinturón de asteroides, que vistas las posibilidades con que cuentan los diseñadores, podía haber sido fantástica -la comparación viene a cuento Star Wars



de N.E.S.-, en segundo lugar, creemos que se han pasado con la dificultad, y para terminar, las fases de la estrella de la muerte son algo pobres. Pero aquí no hay balanza que valga. Sólo sensaciones, y las de este juego son imborrables. ■



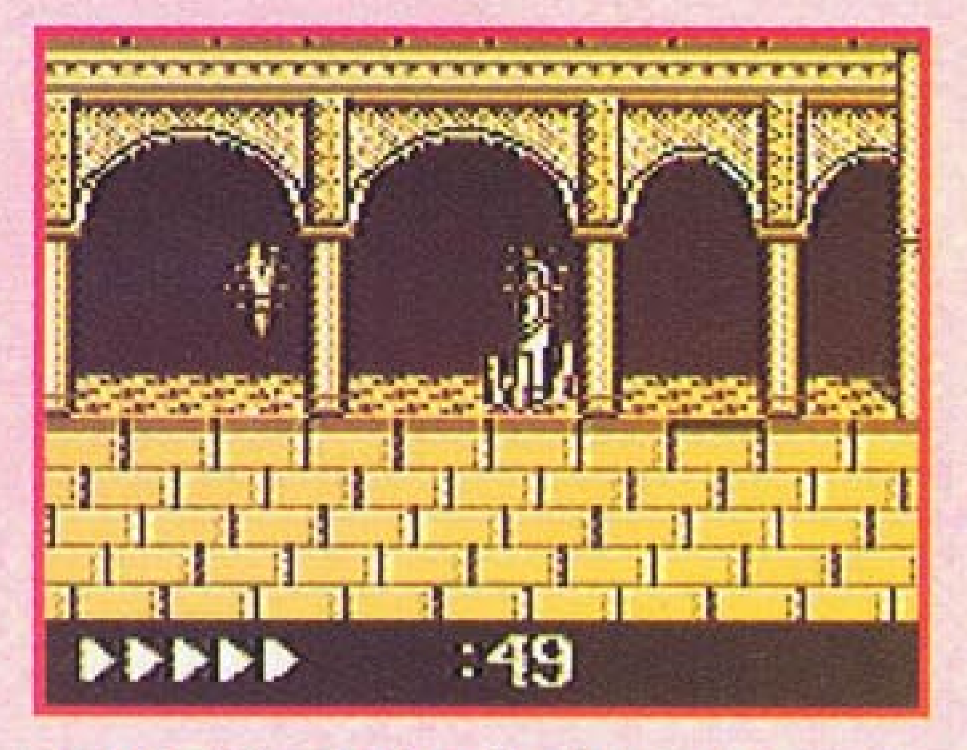




Prince of Persia

A estas alturas suponemos que las aventuras del Príncipe de Persia serán archiconocidas por todos vosotros. Incluso estamos casi seguros de que el nombre de Jordan Mechner, su creador, ya os sonará de algo. Pues bien, al fin podéis disfrutar de las peripecias de este famosísimo personaje en vuestra Game Boy.

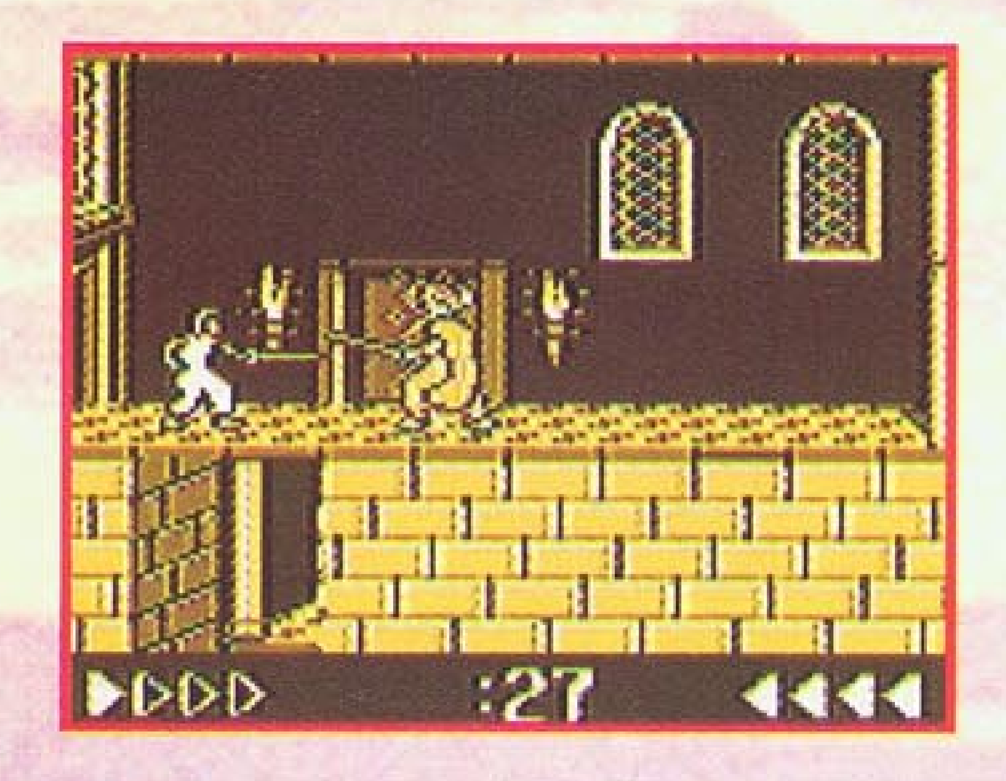
Su aparición causó gran revuelo, ya que eran muchos los que dudaban de la posibilidad de que un clásico del mundo de los ordenadores pudiera ser llevado a la portátil de Nintendo. Pero, afortunadamente, Virgin ha resuelto cualquier duda con los mejores argumentos posibles, es decir, produciendo uno de sus mejores juegos, que no desmerece para nada a las otras versiones en ordenador o consola.



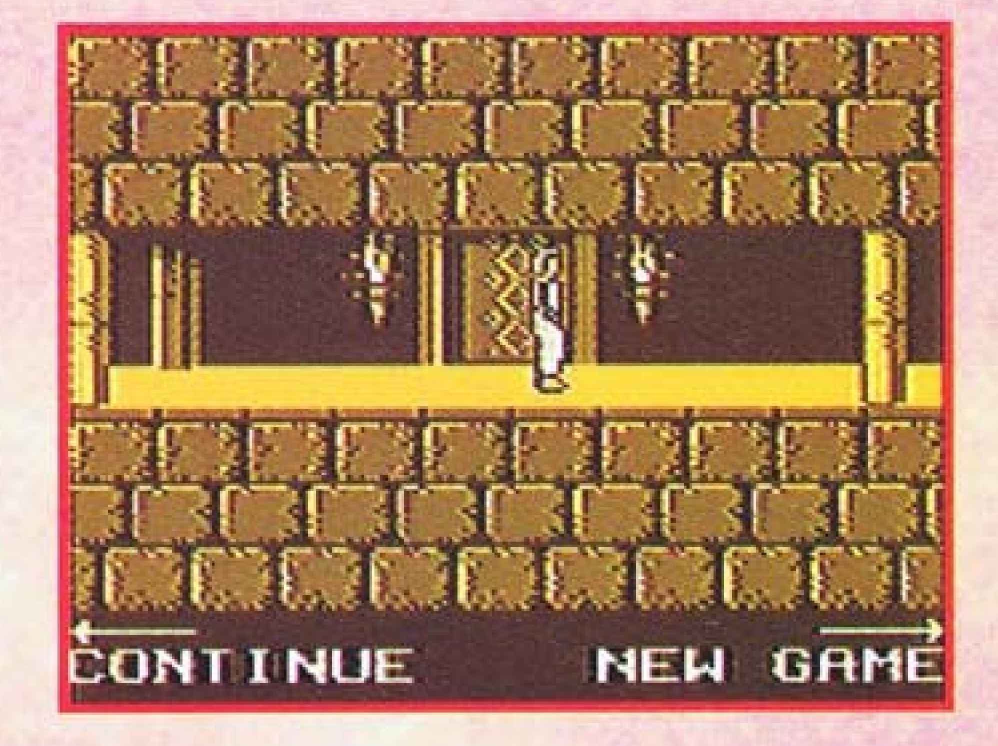
El Príncipe de Persia sigue tan majestuoso como siempre. Con más clase, si nos apuráis un poco.

Érase una vez ...

Como la mayoría de los cuentos maravillosos, así podría comenzar la historia del Príncipe de Persia. Toda la aventura se desarrolla en uno de esos marcos incomparables del arabesco mundo de las mil y una noches. Un Gran Visir, llamado Jaffar, pretende conseguir los placeres de la hermosa hija del Sultán. Ésta, por el contrario, no está por la labor, y lo que anhela realmente es casarse con un muchachuelo que la corteja en los jardines de palacio. En una de sus románticas citas fueron descubiertos por Jaffar que, enfadadísimo, mandó que sus esbirros apresaran a ambos.

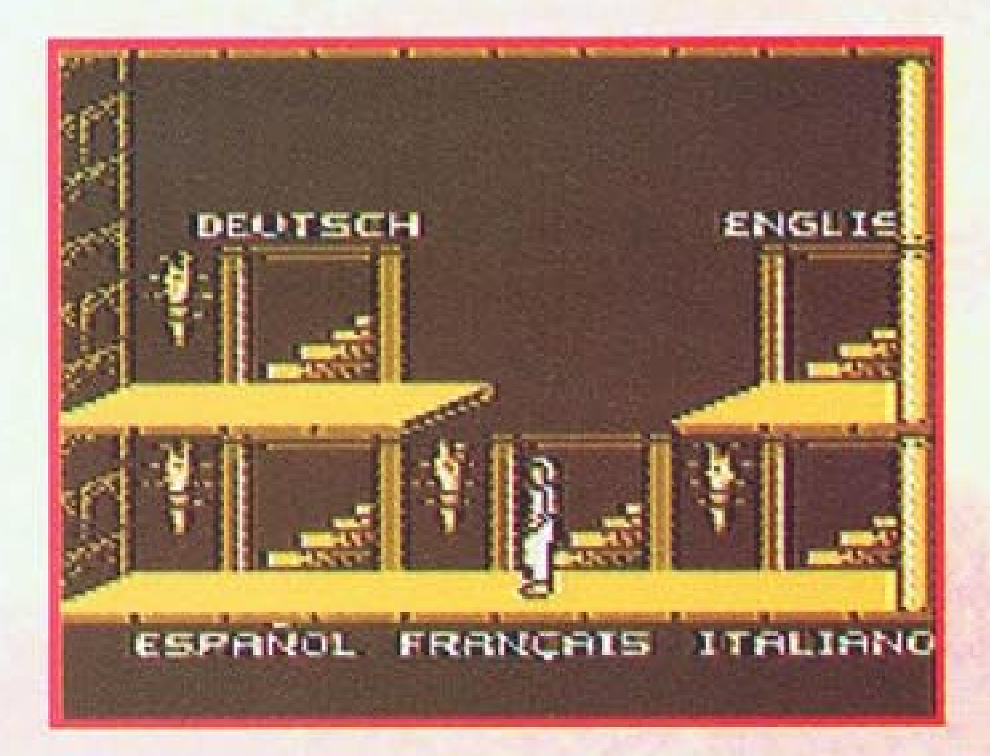


La bella doncella fue recluída en los aposentos del propio Gran Visir, donde se



le anunció la inminente boda entre ambos. Ajeno a esta desgracia, el muchacho fue encadenado y torturado en las mazmorras del palacio.

Todo parecía perdido, pero ¡atención, intriga y dolor de barriga!, que un antiguo sirviente del Sultán rescató al maltrecho enamorado, y le notificó los

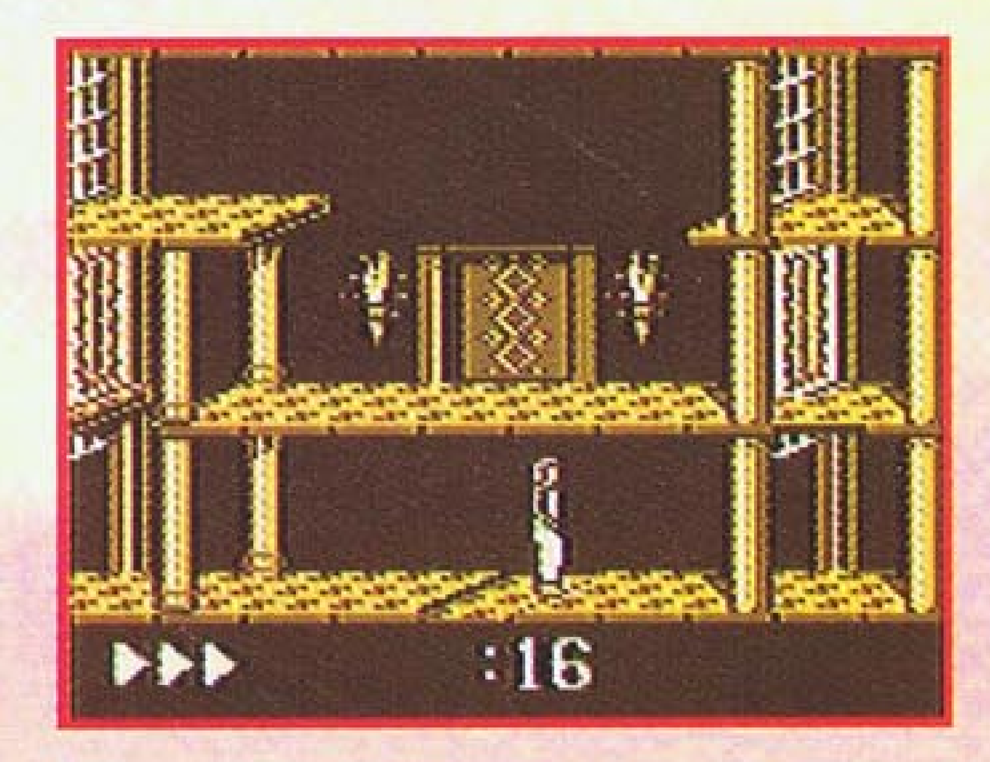


Una de las novedades que ofrece este «Príncipe» es la posibilidad de elegir el idioma con el que jugar.

planes del malvado Gran Visir. Tras una tortilla de aspirinas, un par de «clamoxiles» y siete botes de «reflex», pudo al fin recuperarse y prepararse para la infernal batalla que le esperaba.

¿Y qué feroz batalla era ésta? Pues nada más y nada menos que trece fases en las que deberéis hacer frente a un batallón de dificultades en forma de soldados, precipicios, saltos imposibles, trampas ocultas y un larguísimo etcétera. Y si conseguís superar todo esto, os aguarda la lucha final contra el Gran Visir.

Así que ya sabéis, no necesitáis ir a un anticuario y comprar una cimitarra para recrear el mundo árabe. Únicamente precisáis de este estupendo juego y unas buenas dosis de práctica para conseguirlo.

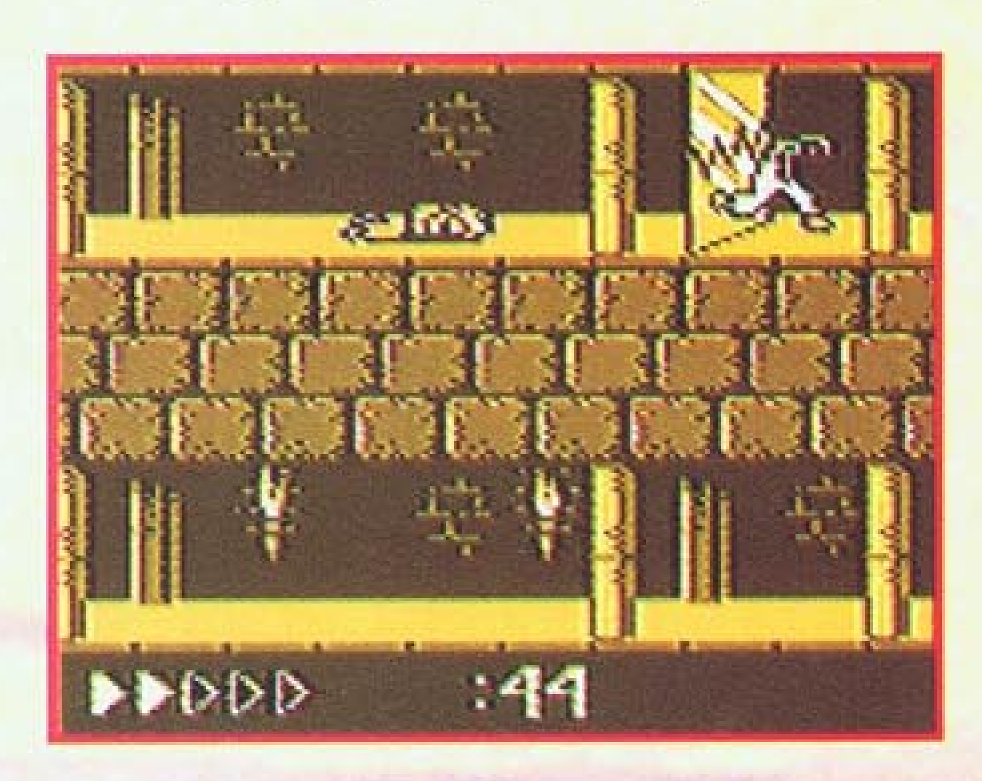


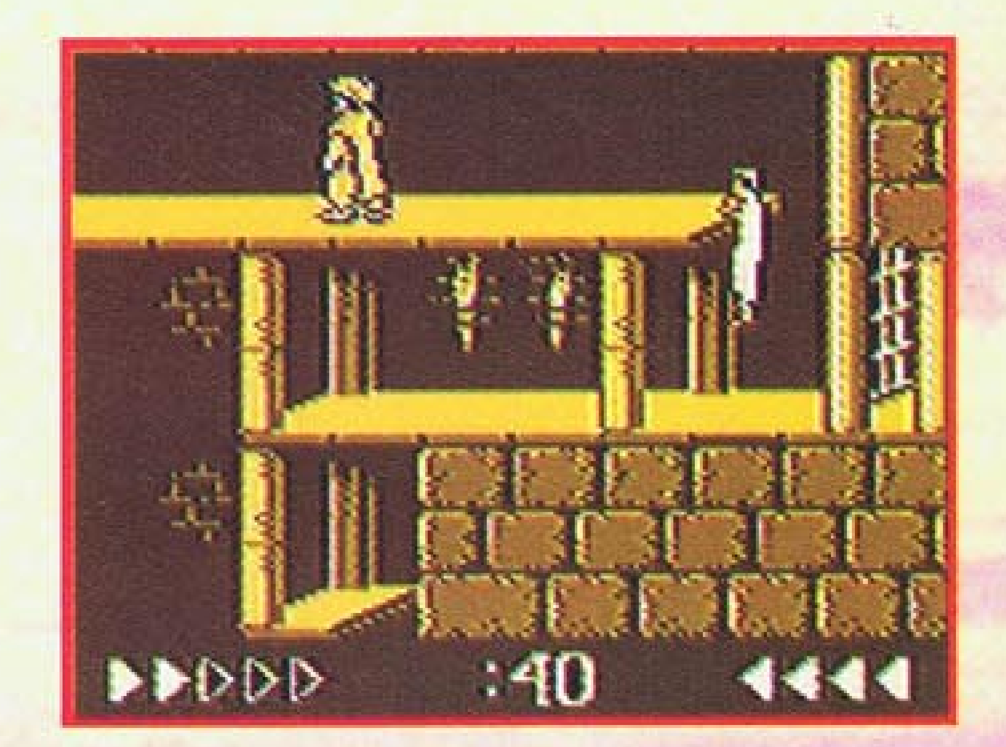
Sorprendente

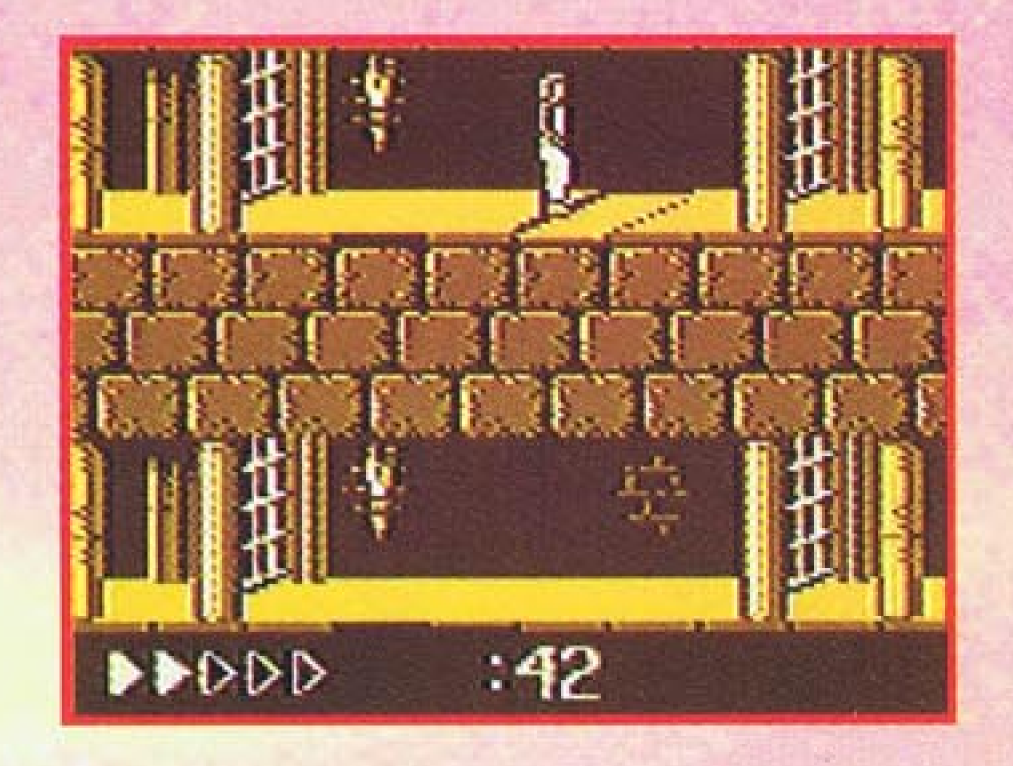
Nada parece ser lo suficientemente grande para Game Boy. Esta versión del Prince of Persia no pierde ni un ápice de las características que le encumbraron al Olimpo de los videojuegos. El resultado del trabajo de Virgin es un producto que colmará incluso al más exigente.

A los que no conocíais el juego, os sorprenderá la belleza de los escenarios, la monstruosa adicción, la sutil dificultad... todo. Aunque también hay alguna cosilla que no nos ha gustado, como la brusquedad de los movimientos del personaje cuando corre o salta.

Por otra parte, y como detalle de originalidad, hay que mencionar una nueva animación: si chocamos contra una pared, nuestro personaje se tambalea y aturde de una forma bastante graciosa.

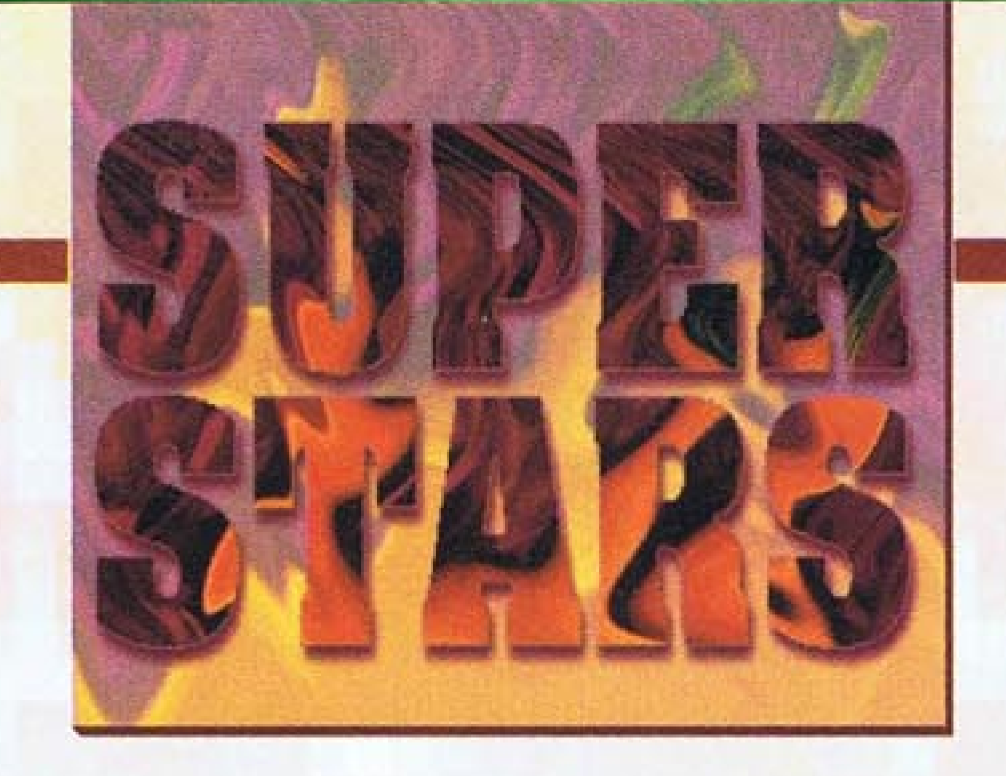






En fin, si os va eso del turbante y la chilaba, y además os gustan los juegos dificilillos, este genial Prince of Persia pertenece a vuestro mundo.





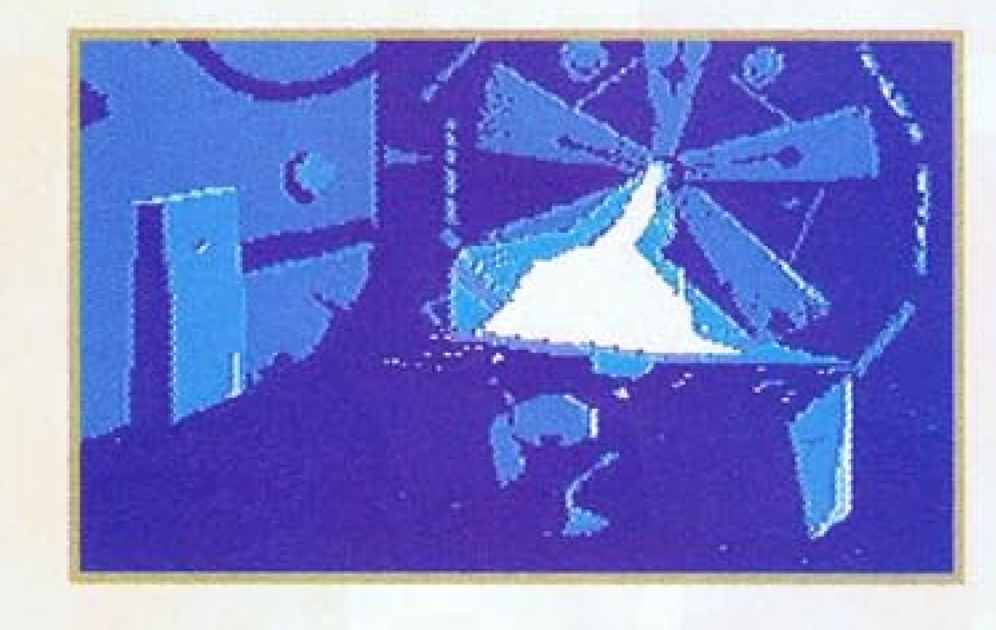
Tras el indudable éxito alcanzado en el competido mundo de los ordenadores -llegó a provocar incluso una fiebre-, llega ahora a las pantallas de la Super Nintendo el impactante y demoledor «Another World». Concebido como un cartucho verdaderamente atípico, el juego que llevan a la súper de 16 bits los chicos de Interplay -bajo un original Delphine Software-, promete renombrar el concepto originalidad y dar un toque



grande de aire fresco a los cartuchos tradicionales. Un argumento así de raro (de lo más original del mundo), unos gráficos tan alucinantes y distintos (de nuevo diseño), unos siniestros efectos visuales (para poner los pelos de punta), esa crueldad en algunos enemigos (sadismo es poco) y el ambiente tétrico que envuelve al personaje de principio a fin (muy oscuro y confuso), sólo pueden desembocar en un juego único, inclasificable, lejos de todo lo conocido y de una capacidad envidiable para sorprender. A nosotros nos ha fascinado. Esperamos que con lo que os vamos a contar, os fascine también.

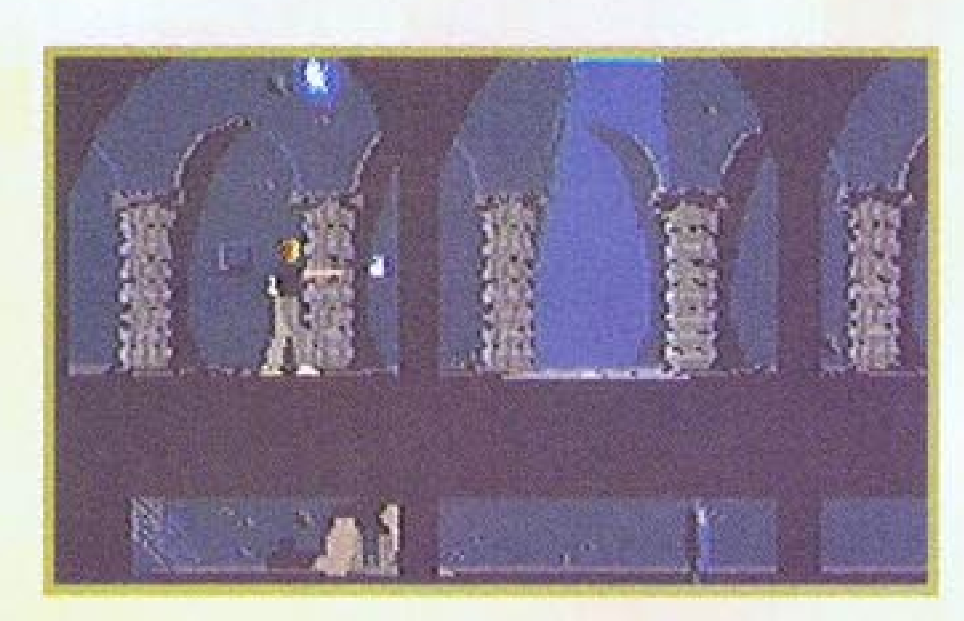


«Another World» es realmente otro juego que no se parece en nada a lo visto hasta el momento.



Las primeras escenas del juego inivitan a dejar llevar nuestra imaginación de forma espectacular.

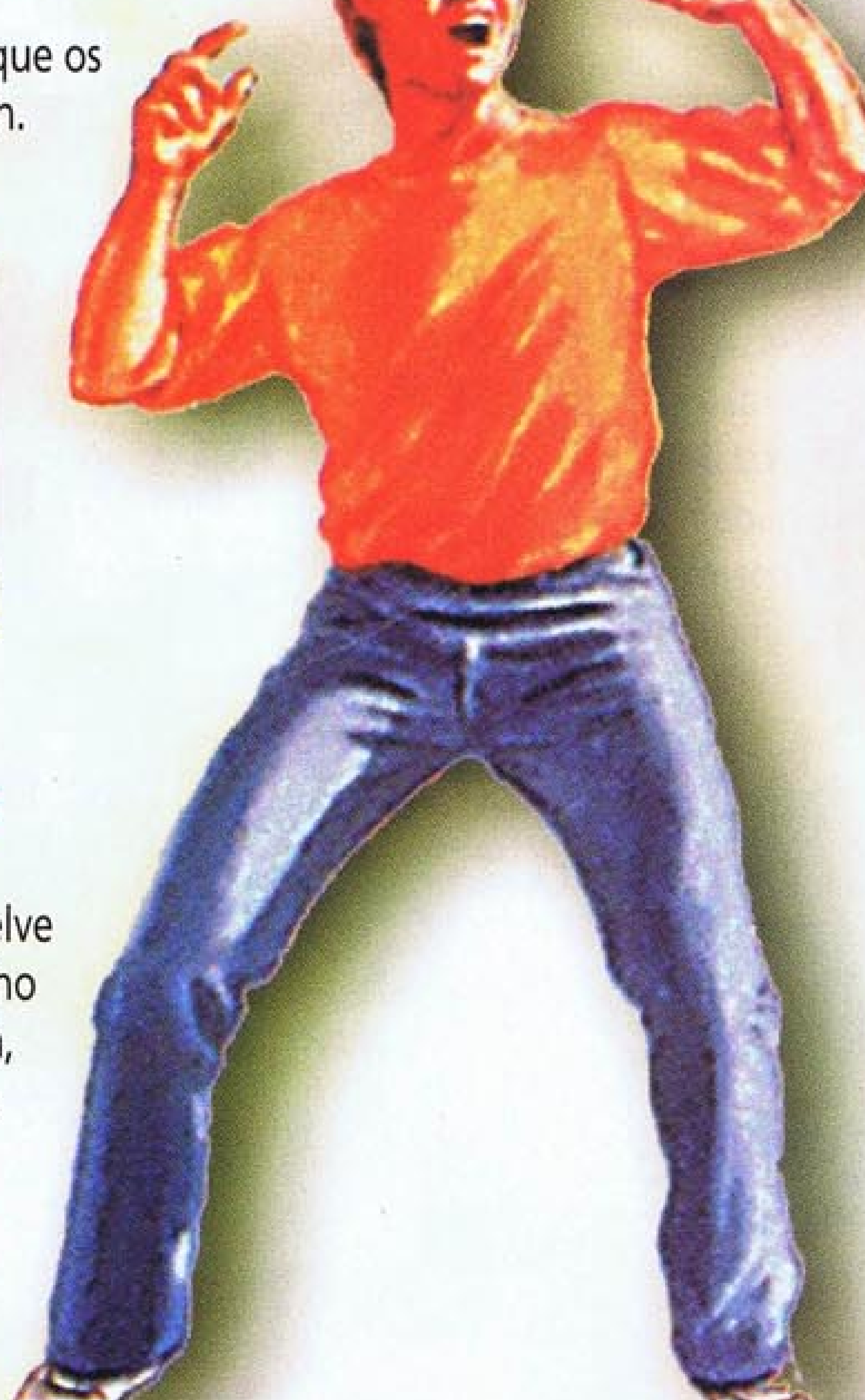
Another World



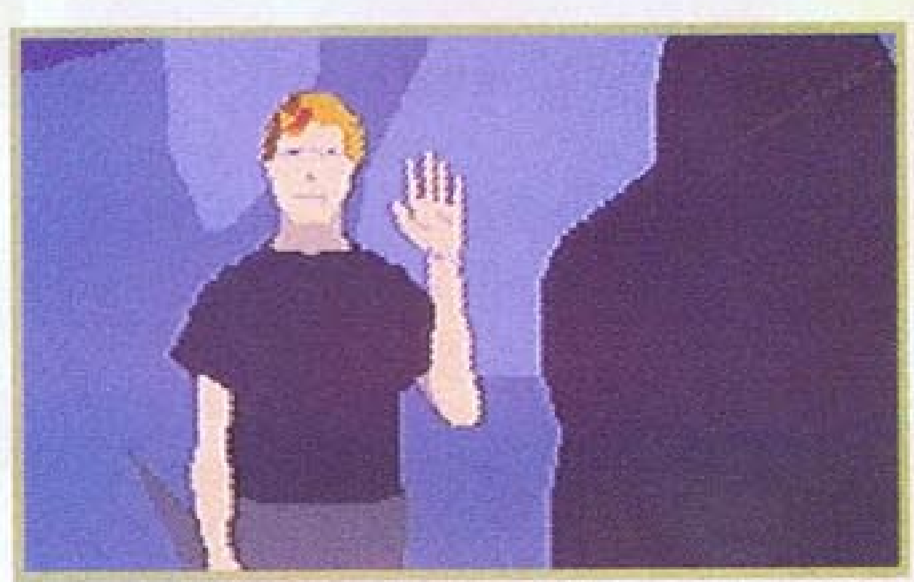
«Another World» es un ejemplo fantástico de ambientación llevada a sus últimas consencuencias.

«Another World» es otra historia

Al igual que todo lo que envuelve al juego, el argumento del cartucho de Delphine es de esos de película, pero de película de las buenas. La historia comienza en el laboratorio de nuestro desafortunado héroe, un joven científico despistadillo que trabaja en un experimento de aceleración de partículas. Cuando todo parecía transcurrir en la más absoluta normalidad, un inoportuno relámpago se introdujo con precisión matemática en el sistema eléctrico del laboratorio. La poderosa inyección de electricidad incrementó la velocidad del acelerador de partículas hasta límites realmente increíbles. El resultado no podía ser más trágico. Lester Knight Chaykin, que así se llama el insigne aspirante a Nobel, fue transportado a otro mundo, a otra dimensión desconocida de la que

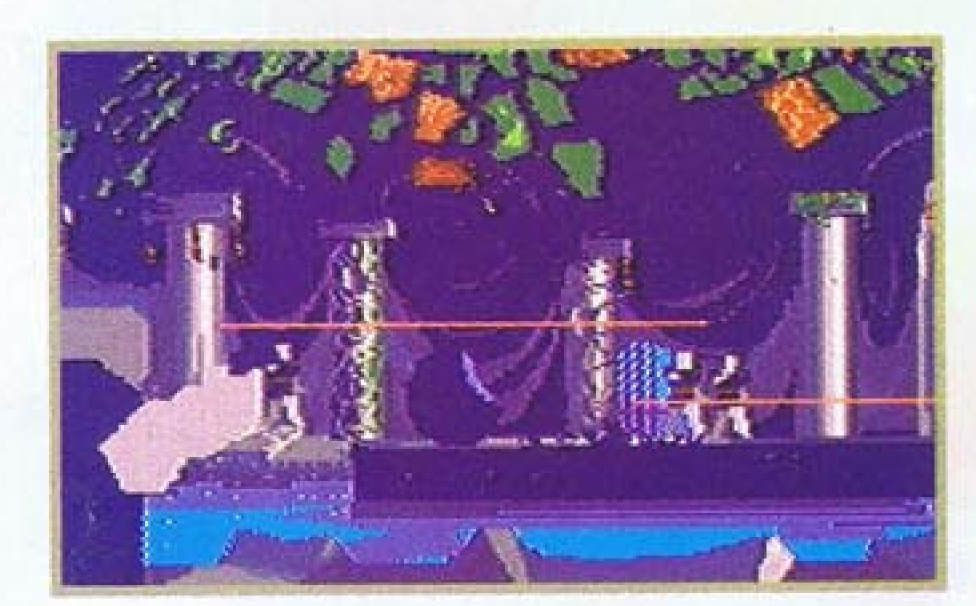






deberá tratar de evadirse por todos los medios, si es que quiere volver a ver a sus allegados. Y a él, como humano.

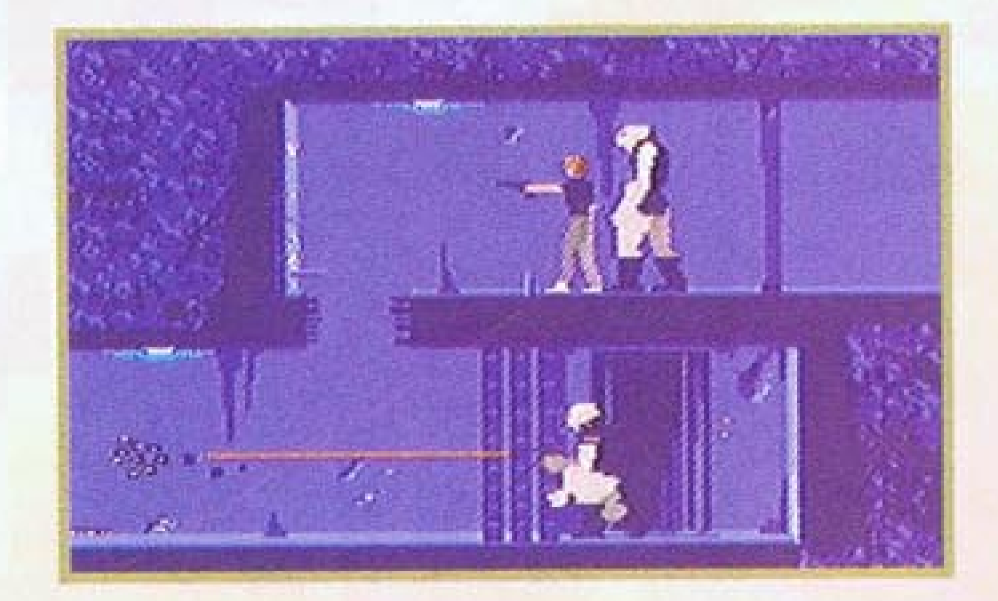
Este nuevo mundo lo componen 22 escenas, todas ellas de una estructura semejante y con una elevada dificultad como nota común. Para pasar de una a otra, deberemos rebuscar entre lo más



oculto de nuestro cerebro y tratar de intuir la forma de desembarazarnos de nuestros enemigos, evitar los peligros que nos acechen y tratar de hallar la salida. Pero no, no penséis que la cosa es fácil. Desde la primera fase se pondrá a prueba toda vuestra imaginación y capacidad de



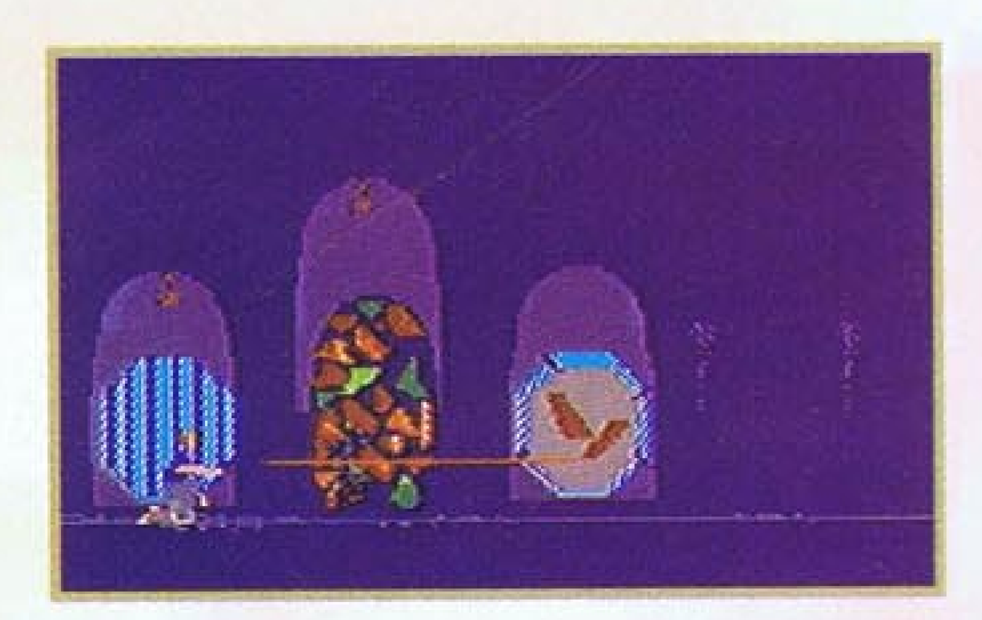
En «Another World» nunca se sabe qué va a pasar en la siguiente pantalla. Ese es su gran encanto.



respuesta. Se os atacará, se os pinchará y se os fastidiará para ver hasta qué punto podéis salir de una situación inteligente. En todo caso no debéis tener miedo. Las situaciones se repiten siempre, con lo que la capacidad de reaccionar queda al antojo de la habilidad.

Adictivo a tope

Se puede pensar que «Another World» es monótono, que sus fases mantienen una estructura semejante a lo largo y ancho del juego, que sus gráficos no son



El «otro mundo» de Delphine e Interplay deja bien a las claras la posibilidad de hacer cosas nuevas.

todo lo atractivo que desearíamos, que tiene partes de dificultad exagerada y que no posee el encanto de otros juegos de similares características como el «Prince of Persia». Puede y sólo puede que todo lo anterior sea cierto, sin embargo, no dudamos ni por un instante que sus efectos cinematográficos os

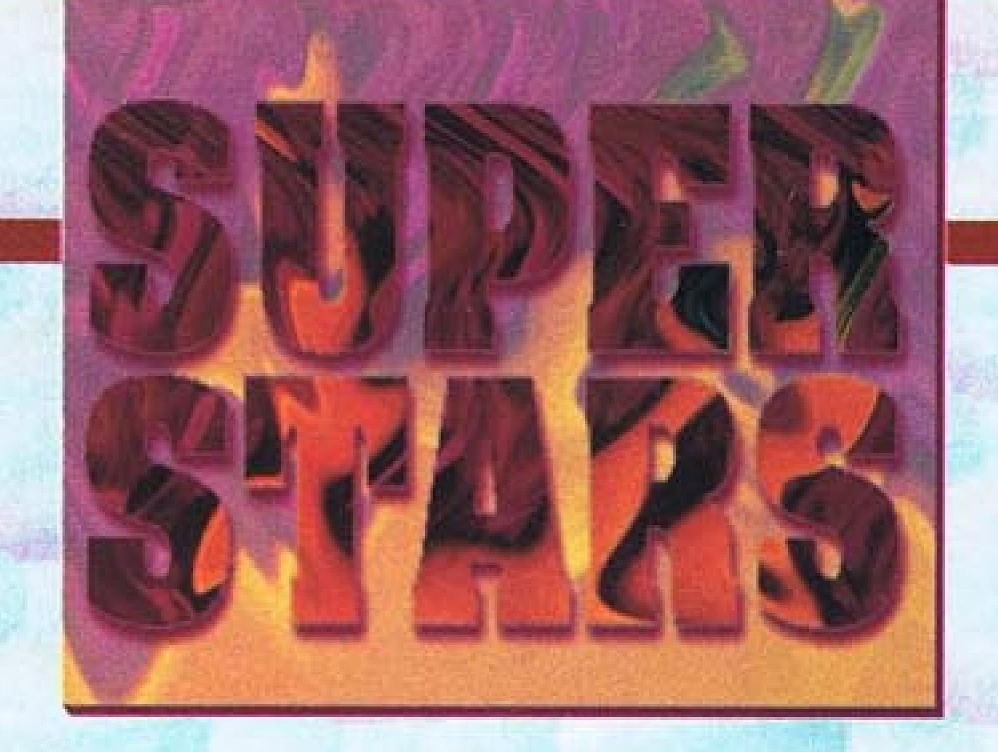


La animación de Lester, nuestro héroe, es exquisita. Camina, salta y corre como una persona de verdad.



encantarán, que a medida que avancéis, vuestro ingenio se irá agudizando y que la curiosidad de descubrir cómo desentrañar cada misterio os atará como posesos a la pantalla. La parte técnica también pondrá su granito de arena. «Another World» es un juego revolucionario a nivel gráficos y movimiento -tiene las animaciones mejor conseguidas del momento y los gráficos más originales de todo lo que se ha visto- y eso, no hay que olvidar, además de notarse mucho, atrae a los que ya están hartos de manejar y ver lo mismo.

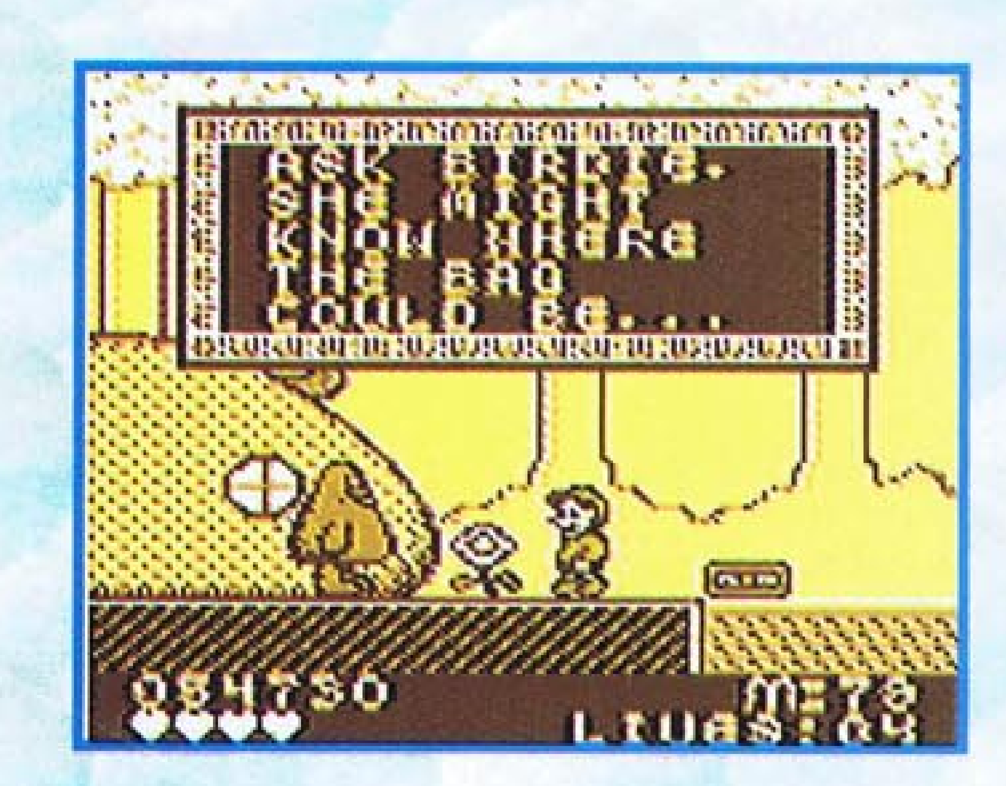




El genio de la cultura de la hamburguesa se desvive por las portátiles. La imagen del chaval manejando una Game Boy en cualquier local de estas carnes le ha debido dejar convulsionado, aparte de darle otra merecida idea: unir los dos campos. Que para eso son líderes en actitudes juveniles. Así que, con la impaciencia que le caracteriza y aprovechando su circo de magia Ronald







El arcade de plataformas de los chicos McDonald está cargado de adicción y dificultad a partes iguales.

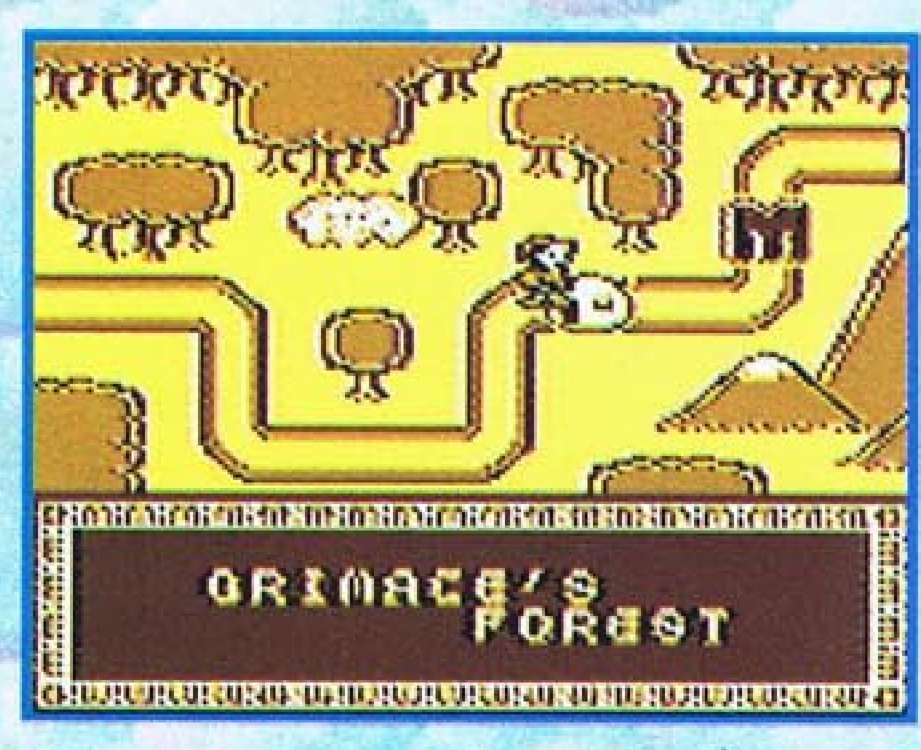
Haz amigos, haz plataformas

Y la birguería Game Boy ha salido divertida. Graciosa, sugerente, muy simple y entusiasta. Al nivel de la N.E.S., para ser sinceros, sólo que sin colores. Tiene un par de héroes pequeños pero matones, tres mundos enormes con tendencia a Mario y su mapa de presentación, plataformas a montones, bloques que se lanzan a los enemigos y una jugabilidad endiablada. ¿El argumento? Seguro que os lo sabéis. A Ronald le han robado la bolsa de magia



McDonald, el hombre de los 90 ha decidido dar rienda suelta al proyecto M.C. Kids (Mick & Mack) que no hace mucho tiempo tuvo su primer y exitoso paso en N.E.S., para comprobar hasta dónde alcanza su popularidad.





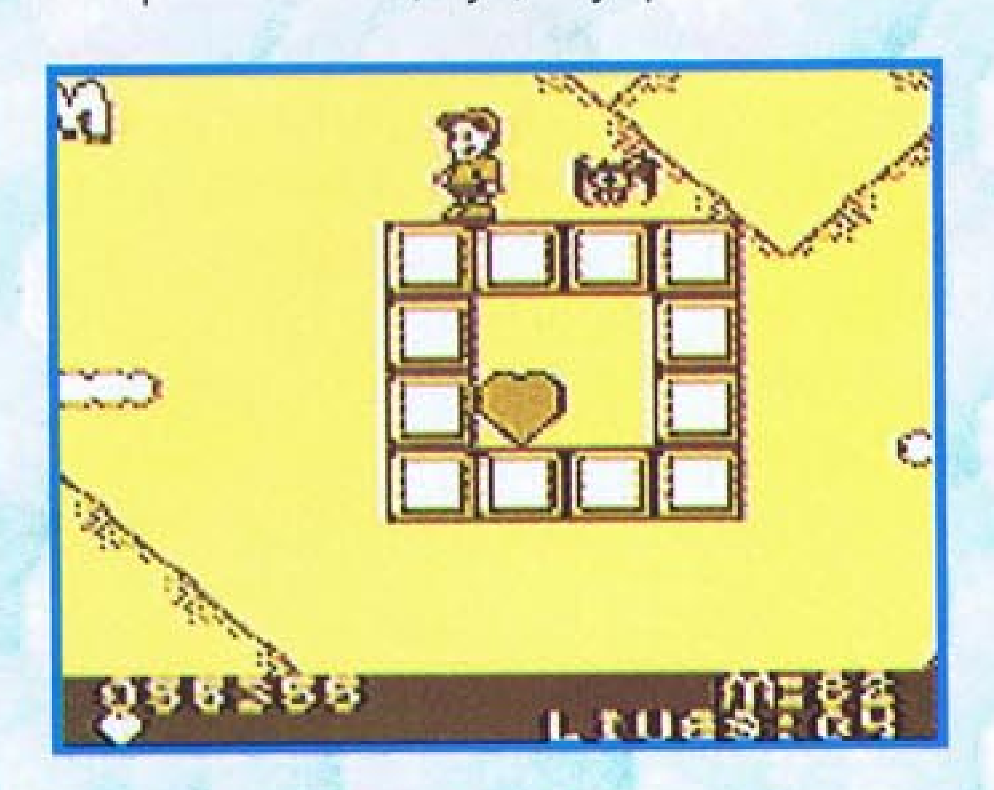
con la que divertía a los niños y ahora nadie le quiere. Mick y Mack, que son sus discípulos más sufridos, han decidido embarcarse en la movida «caza y captura» para no dejar mal a su querido amigo y de paso salir un tanto de la rutina. Ahora, por listos, deberán enfrentarse a simpáticos mundos cargados de habilidad en los que cualquier mal salto puede dar al traste con todas las aspiraciones del mundo, a no menos simpáticos animalillos de los que



vagan por el bosque y restan corazones de energía, y a su propia tenacidad de incombustibles héroes.

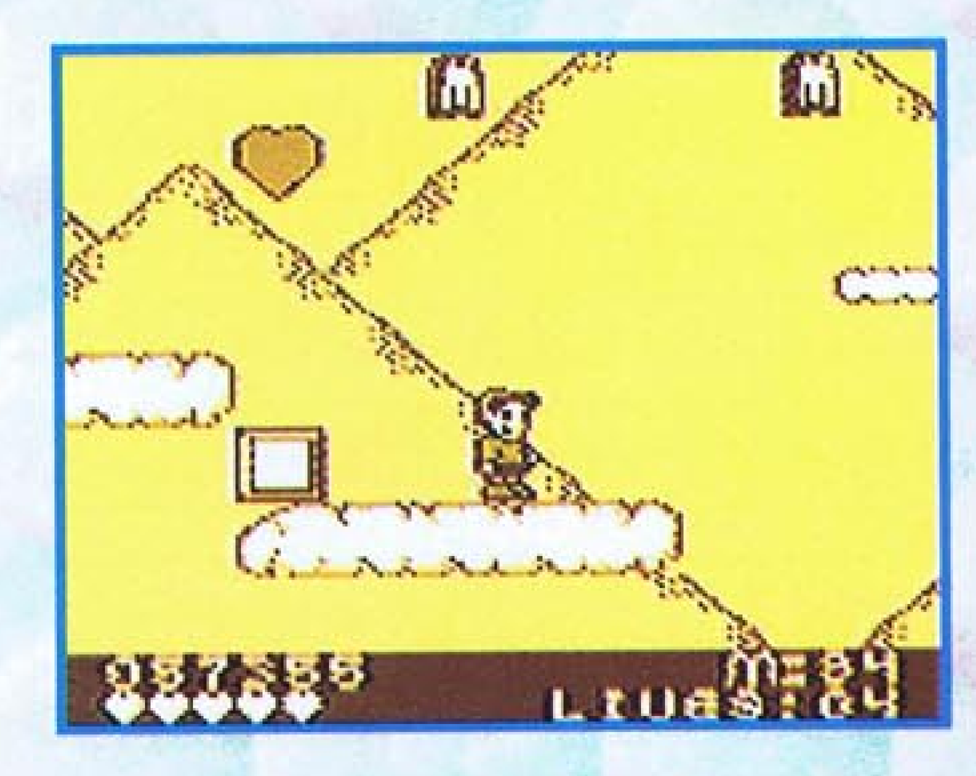
Menos fácil de lo que parece

La cosa se presenta movidita. No histérica, pero si movida. El planteamiento de «McDonaldland» (¡vaya titulillo!) obedece por entero a la habilidad y al tacto del dedo en cada movimiento. Es tan simple como complicado. Pero, oye, hay que moverse.



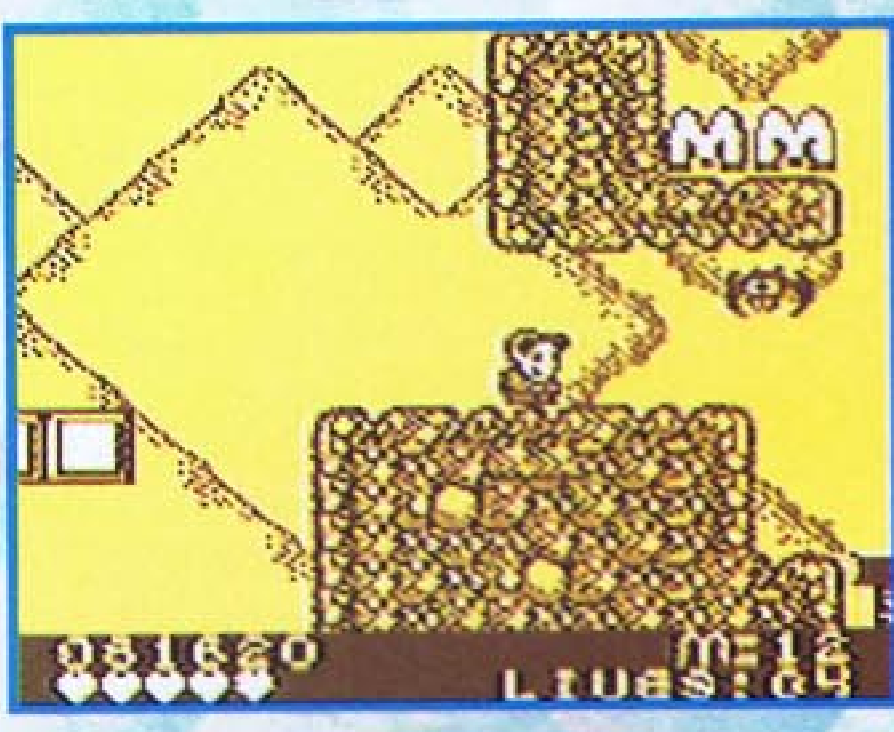
¡A ver! ¡a ver! ¿Quiénes son los únicos capaces de sacar a Ronald del lío en que se ha metido?





Ingredientes esenciales de un juego de plataformas: las «idems», los bloques, el corazón y las «M's».

Saltar de plataforma en plataforma, esquivar a los enemigos o eliminarlos directamente con alguno de los bloques que encontraréis por el camino, sufrir con las tarimas que desaparecen en cuanto uno las mira y hacerse a la idea de que el camino no es enteramente lineal (hay fases verticales de lo más complicado, y otras en las que se va de nube en nube).



Otra cosa son las «M's», los arcos de McDonald que, para no variar, abundan por la superficie y gustan de que los atrapemos. La recompensa: una fase de bonus que sólo se da si conseguimos 100 arquitos (al final de cada fase, por favor).Y no hay que darle más vueltas. Las peripecias de los chicos McDonald

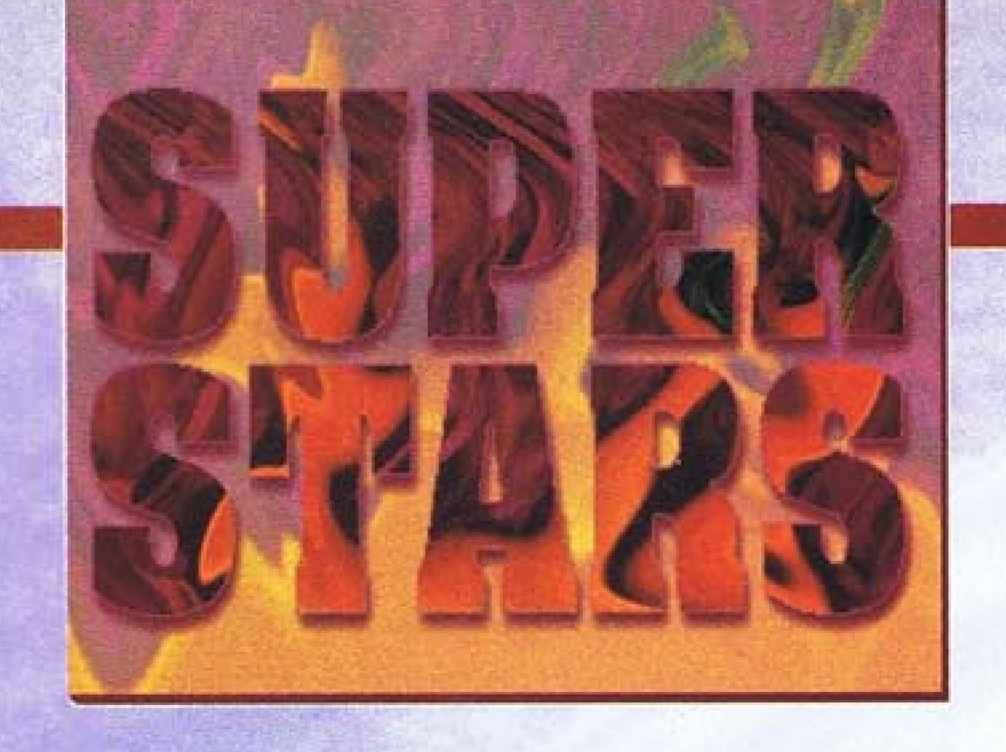


han quedado muy aparentes y tan sabrosas como sus hamburguesas. Buena técnica, buenas músicas, gráficos típicos de plataformas (mucho trasfondo dibujado) y, lo más importante, una táctica de juego terriblemente adictiva. Que ustedes lo disfruten. Y que sepan, que también pueden comer, a la vez. Y darle más gusto al cuerpo.■



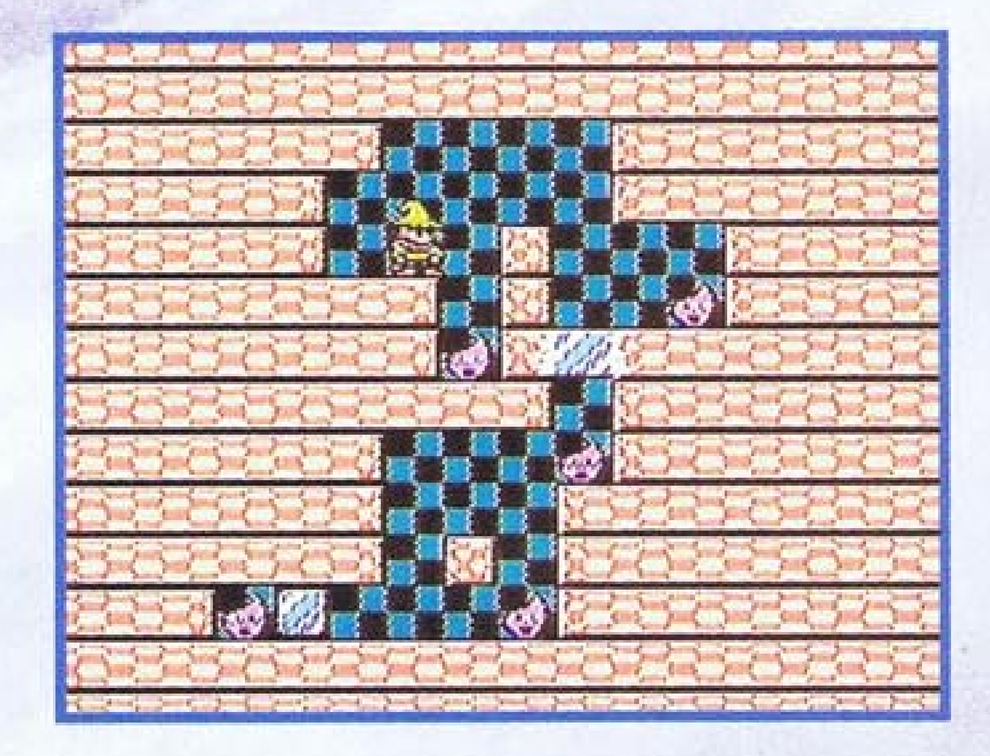
«McDonaldland» es un juego divertido y entretenido que os hará pasar muy buenos momentos.



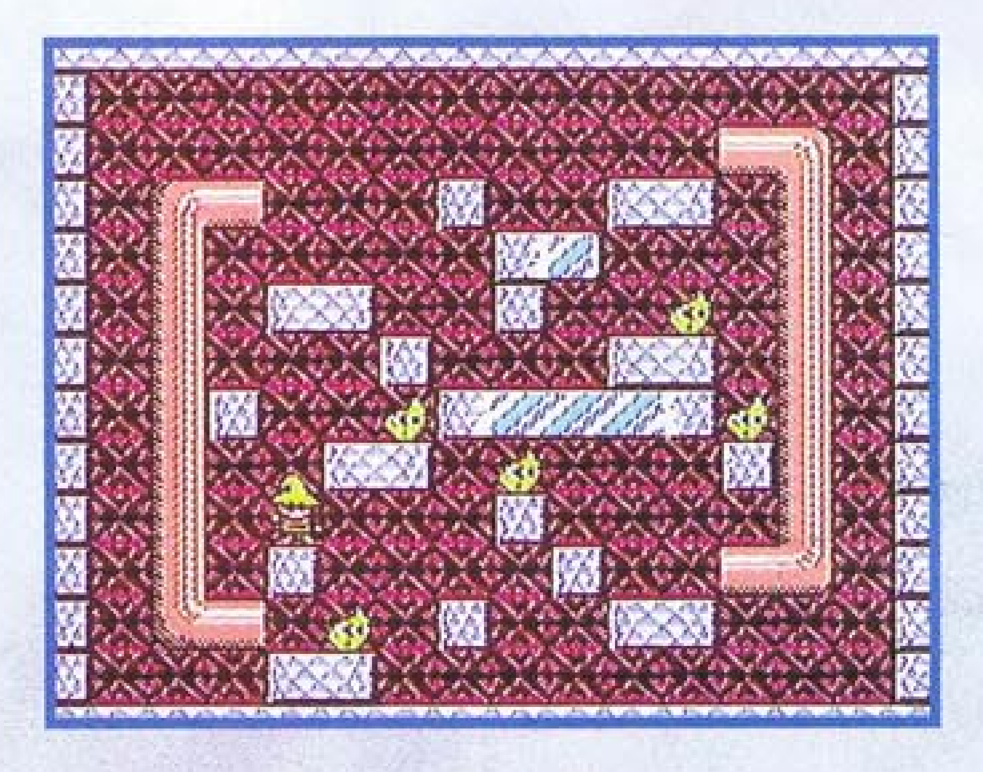


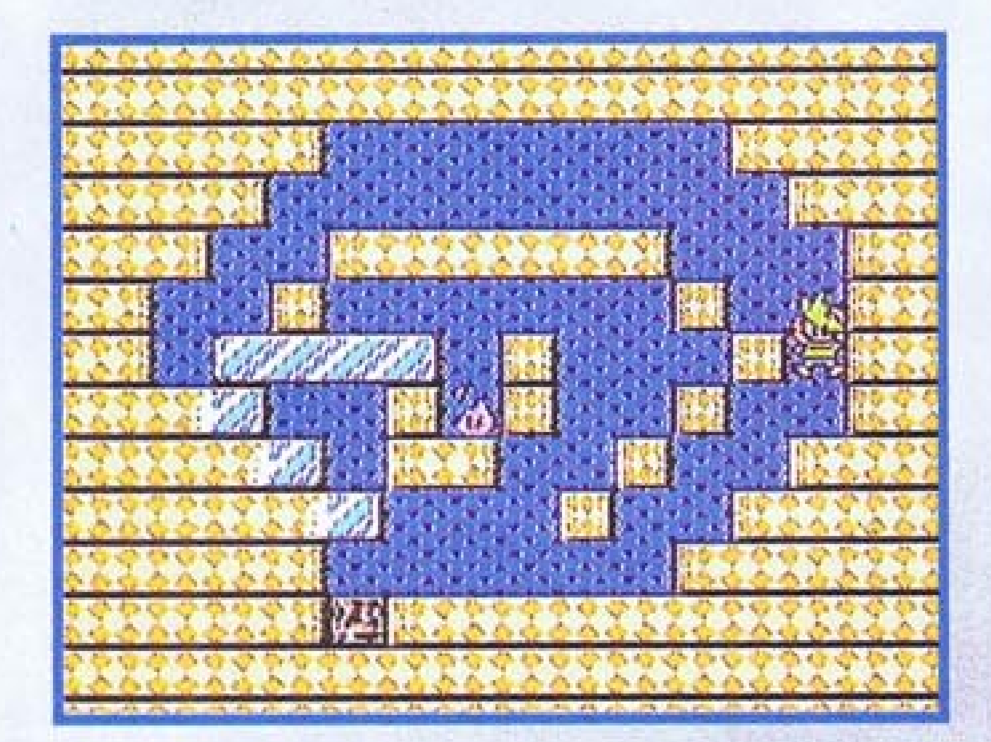
Por fin un juego de estrategia! Tras la innumerable avalancha de juegos de puñetazos, de naves, arcades trepidantes y semejantes historias, llega por fin uno de esos cartuchos en los que pensar se convierte en lo más importante.

Aunque no hace demasiado tiempo desde que llegó a España la primera parte de Solomon's Key, parece ser que la buena acogida de esta primera entrega ha acelerado la llegada de la continuación de las aventuras del joven mago Dana. Nos felicitamos por ello, porque el jueguecito, merece la pena.



Inteligencia, estrategia y un poco de habilidad. Todo esto te hará falta si quieres ayudar a Dana.





Ante todo nunca debes tirar la toalla. Todas las fases tienen una solución por rebuscada que sea.

Dónde están las llaves

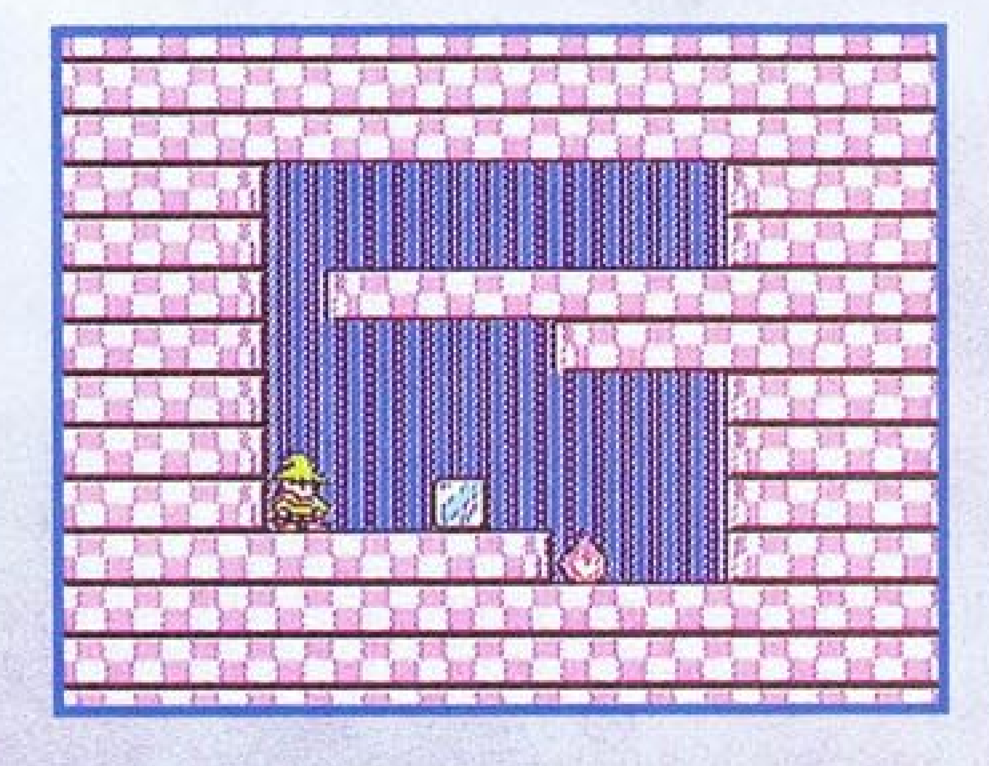
...matarile, rile, rile. Esto es lo que os preguntaréis en vuestra primera partida. Porque, si recordáis, en la primera parte aparecía una pantalla repleta de enemigos, una llave, una puerta y, cómo no, nuestro protagonista Dana.

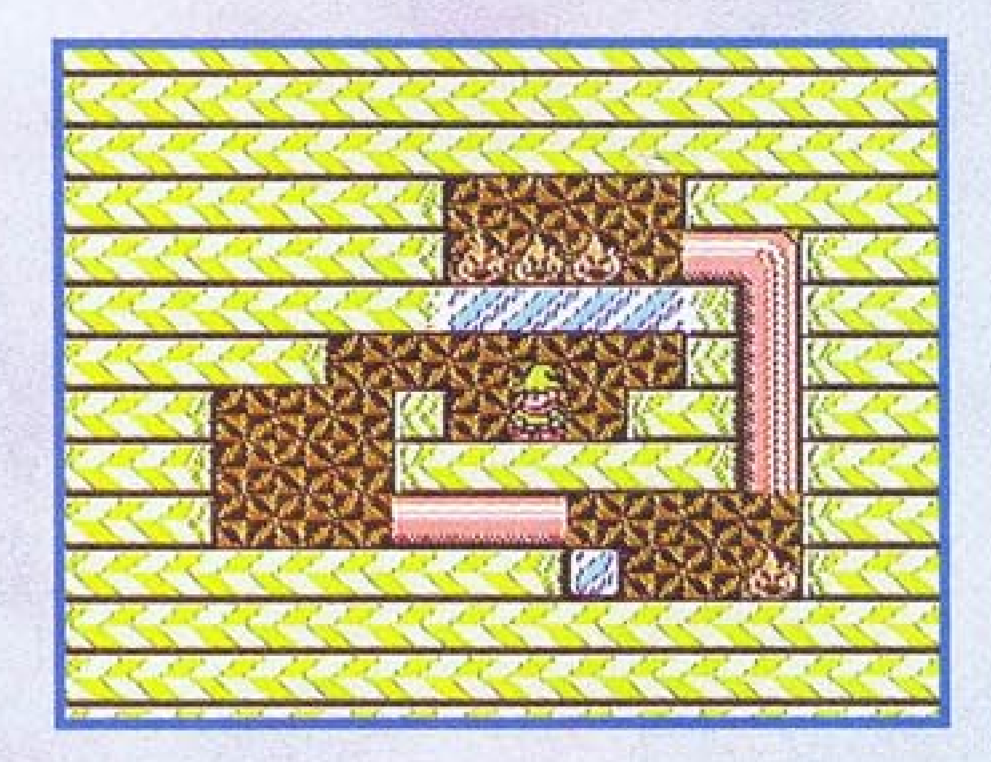
Nuestra misión entonces era crear y hacer desaparecer bloques hasta dejarnos el camino libre hasta la llave, y una vez conseguida, dirigirnos hacia la puerta que nos trasladaba a la siguiente fase. Una nutrida gama de enemigos se encargaba de ponernos las cosas un poco más difíciles.

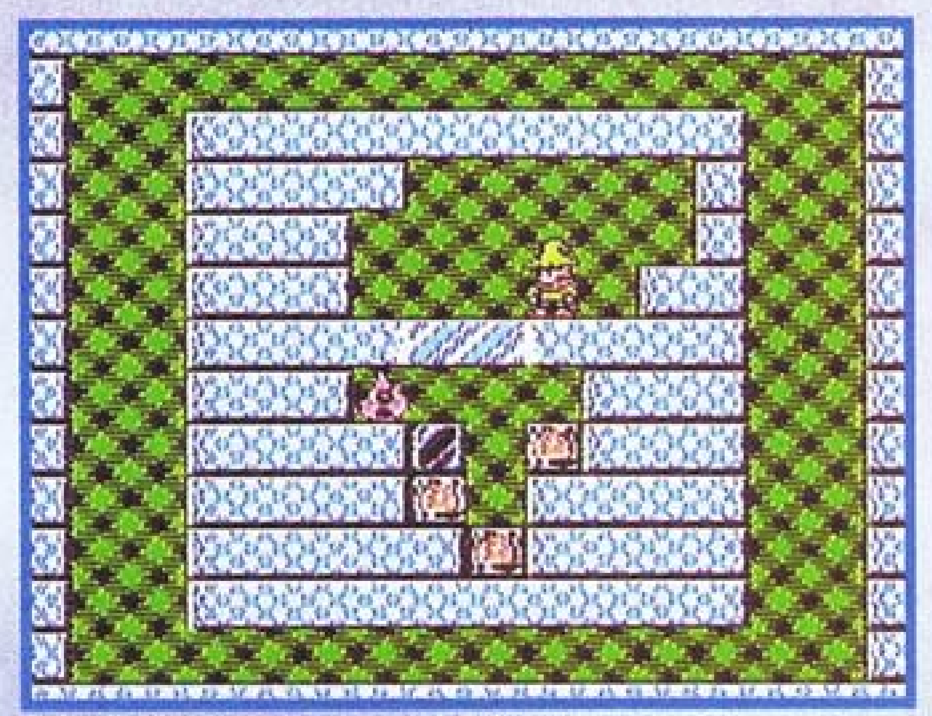
Pues bien, aquí no hay ni puerta que buscar, ni enemigos, ni llave que encontrar. Nuestra misión se ha reducido a eliminar una serie de llamas desperdigadas por toda la pantalla, y nada más. En cambio, seguimos disponiendo de nuestra varita mágica y su misma utilidad, es decir, construir y destruir bloques, aunque esta vez sean de hielo en lugar de piedra como ocurría en el juego anterior.

Además, tenemos la novedosa facultad de poder empujar los bloques, lo cual se convertirá en nuestra arma fundamental a la hora de aniquilar a las malditas llamas, si bien el crear los bloques en los lugares oportunos y el saber construirnos el camino para poder llegar a ellos será el objetivo primordial de un juego que no se ha perdido ni un ápice del encanto de su primera parte.

En fin, se nos presenta una interesante batalla en la que nuestra inteligencia e imaginación con el único fin de encontrar







Solomon´s Key 2 ha abandonado los aspectos visuales para centrarse de lleno en la jugabilidad.





la diversión. ¿Estáis dispuestos a afrontar el reto?

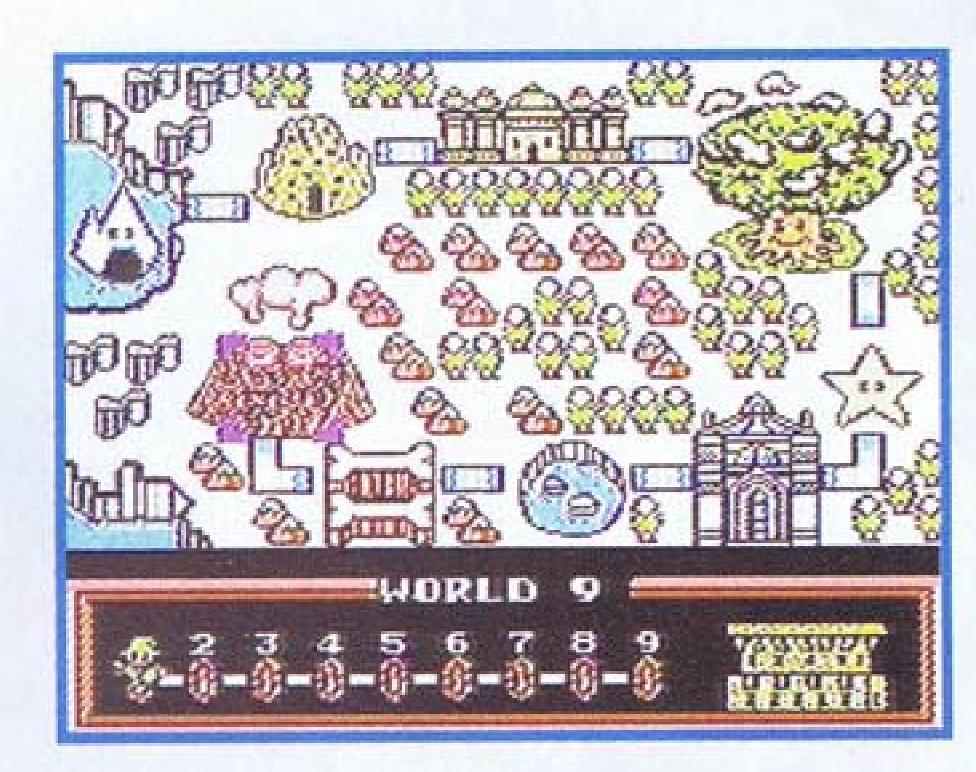
¿Evolución?

Cuando nos llega la segunda parte de un juego, siempre esperamos que se subsanen viejos errores y que, en general, la sensación que tengamos es que se ha logrado dar un paso adelante. Con Solomon's Key 2, no sabemos realmente si se ha evolucionado o no:

Por una parte se ha perdido bastante en cuanto a calidad gráfica. En la primera parte contábamos con unos enemigos variados, nuestro personaje era mucho más dinámico y los escenarios disfrutaban de mayor atractivo. En cambio, esta segunda parte se destaca más por los aspectos de dificultad.

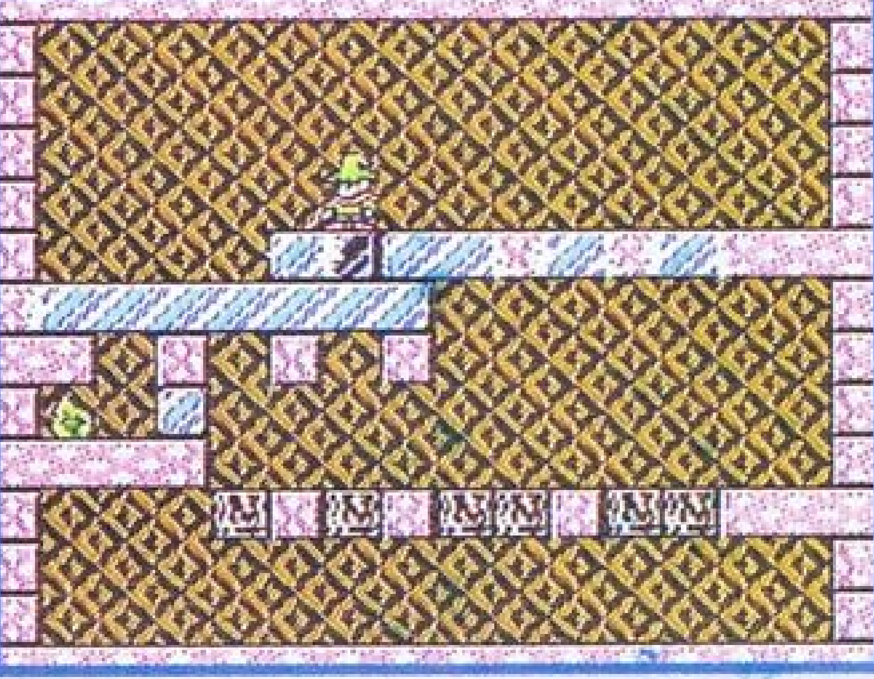


La opción Edit Mode nos permitirá diseñar nuestras pantallas.



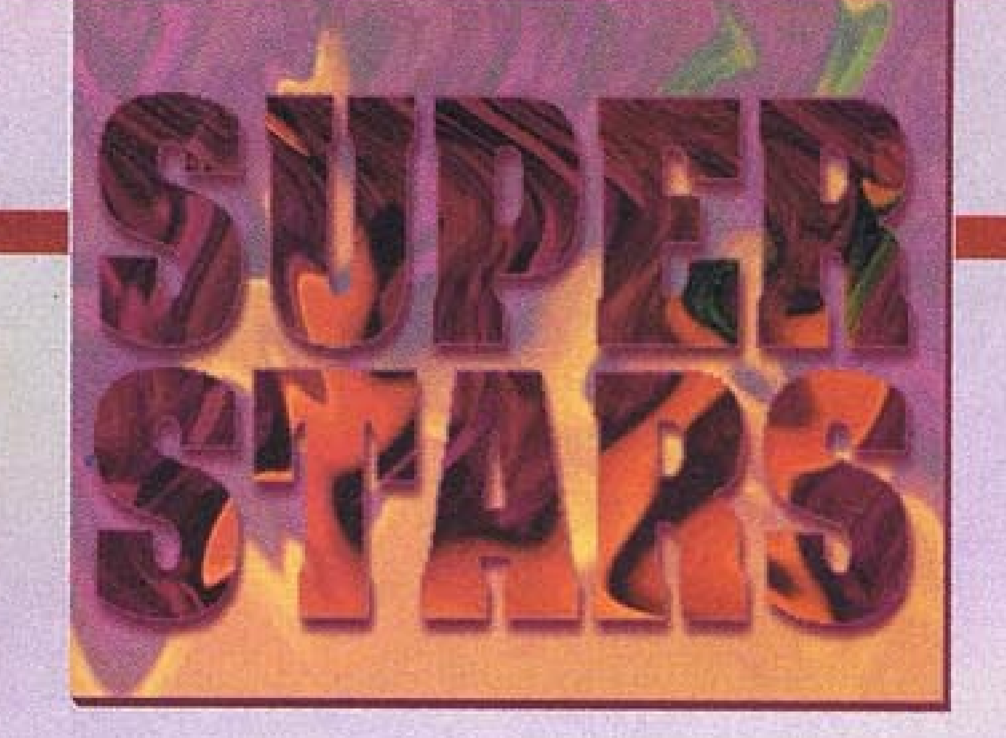
Disponemos de más fases, hasta 90, y gracias al cielo, podemos empezar por la que se nos antoje.

También es muy destacable que haya algunos niveles que se nos han hecho prácticamente imposibles, cosa muy de agradecer en títulos de este género, ya que aseguran la longevidad del cartucho. Además, lo limitado de nuestro personaje en todo lo que se refiere a movimientos, nos obliga a agudizar nuestro ingenio al máximo y a tener siempre presente que cualquier paso en falso impediría la finalización con éxito de nuestra misión.



En resumen: Solomon's Key 2 no es precisamente un juego vistoso. Sin embargo, cualquiera que comience a jugar quedará preso del embrujo de uno de los cartuchos de estrategia más adictivos que verá jamás. ■









«Best of the Best» es un estupendo juego que destaca, sobre todo, por sus espectaculares animaciones.

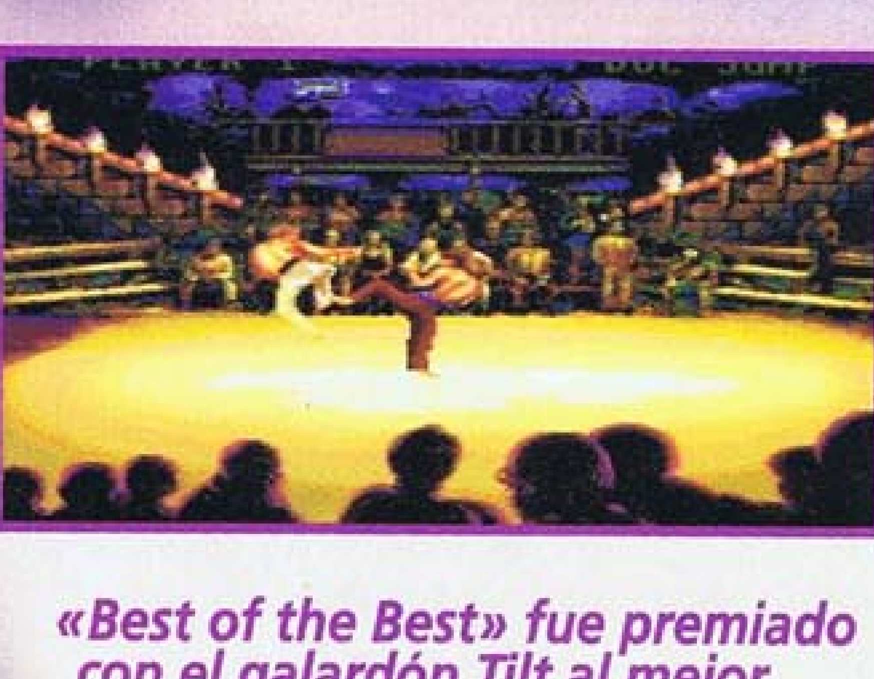
Best of the Best

A vueltas con la fiebre Kick Boxing. A vueltas con las figuras poco conocidas del cuadrilatero casi siempre ilegal, y a vueltas con su rudeza. No nos cansamos de pegar. Ni de recibir. ¿Que porqué? Seguid leyendo. Tenemos entre manos una nueva versión del «Best of the Best» de Loriciel: la de Super Nintendo. Pero ésta llega con premio. Hace bien poco recibió el máximo galardón «Tilt» en el apartado deportivo. Bien merecido, sin duda. La compañía francesa ha sabido sacarle al Panza sus mejores valores y plasmarlos en un cartucho de indudable calidad. De esos que aprovechan al máximo las virtudes de una máquina y de esos que saben sorprender. Lo vemos.



Animación al poder

El mejor de los mejores no tiene un argumento demasiado espectacular. Niño que crece con maestro que a su vez le enseña, y niño que a los 20 años es un prodigio de las artes marciales. Dispuesto a enfrentarse a quien haga falta. Y los que hacen falta son, la verdad, unos cuantos. Con también unos añitos de boxeo Thai encima, algo más de caché en los circuitos internacionales y una presencia física y técnica formidables. ¿Había miedo? Pues hombre, no se podía contar, pero se olía. Al novato siempre se le huele y se le rifan. Pero no era el caso. Aquí no sólo podía elegir el contrincante (lo más asequible del montón),



«Best of the Best» fue premiado con el galardón Tilt al mejor cartucho deportivo.

La increíble variedad de golpes que posee este cartucho deja a otros juegos a la altura del betún.

sino su nombre, aspecto físico y detalles técnicos que vinieran con el entrenamiento en gimnasio. Era una gran ventaja. Pero no era la mayor. No, no os dejamos con las ganas. La mayor era que podía elegir los golpes que luego podría ejecutar con el pad, a través de una pantalla de selección en la que se incluían



La ambientación de «Best of the Best» es magistral. Hay luces, sonidos y golpes por todas partes.

hasta 55 tipos de impactos diferentes. No había más que ojear el indicado y adjudicarlo a un movimiento del cursor, con o sin botón pulsado. Y así hasta completar todo lo que el completísimo pad de la Super Nintendo podía ofrecerle.

Todos los golpes y animaciones (impactos, movimientos, caídas) estaban digitalizados. Pero el movimiento no se enlentecía a causa de la perfección gráfica, se hacía más contundente, y los gráficos no sufrían el rigor de la memoria, se acoplaban a ella, dejando un par de



Fuerza, reflejos, potencia en brazos y piernas, inteligencia, todo es necesario para triunfar en el ring.



El segundo gran reto de este cartucho es el Kumate: cara a cara con los luchadores más violentos.

escenarios como fuente de inspiración y algo de despendole en el entrenamiento. Con ello se ganaba en realismo (no veáis cómo notaba los golpes este buen mozo) sin ofender a los megas ni dejar en mal lugar al paisaje (compuesto únicamente por un cuadrilatero y un templo budista en el que se luchaba a muerte).



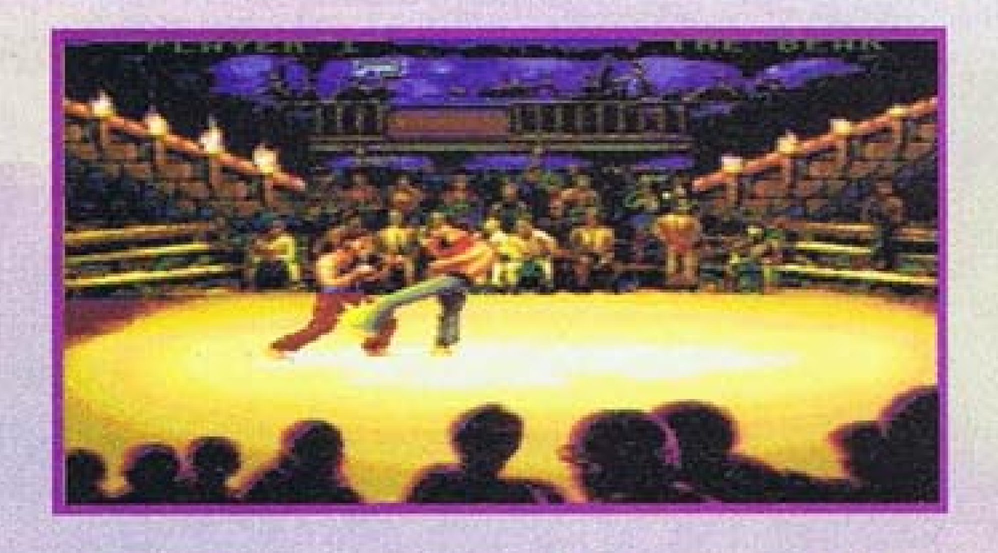
El entrenamiento es fundamental en estos juegos: demuestra cuál es nuestro dominio de la situación.

Sólo el mejor tiene derecho a ganar

Una vez enfrente del adversario sólo había que hacer dos cosas: atacar y defenderse. Atacar ya os hemos dejado claro cómo se hace, defenderse era cuestión de mantener el pad con el cursor hacia abajo justo antes de cada golpe y dejar que nuestro hombre hiciera honor a sus reflejos. Los focos que vigilaban cada paso de los luchadores también se encargaban de medir su energía: se apagaban a medida que se iban



Formas posibles de golpear: 55. En la práctica valen todos los botones del pad y sus combinaciones.



Cuando uno entra al Kumate debe olvidarse de las reglas, y luchar sólo por su honor y su vida.

recibiendo castigos. El combate podría durar de tres a doce asaltos de un minuto, y en cada descanso se ganaba algo de poder. El resto era cuestión de ganarse el puesto y de ir adquiriendo más status en el ranking (cantidad de dinero por cabeza). Hasta alcanzar el mejor título del mundo y poder salvar vuestra partida mediante un sencillo sistema de passwords. Muy útil.

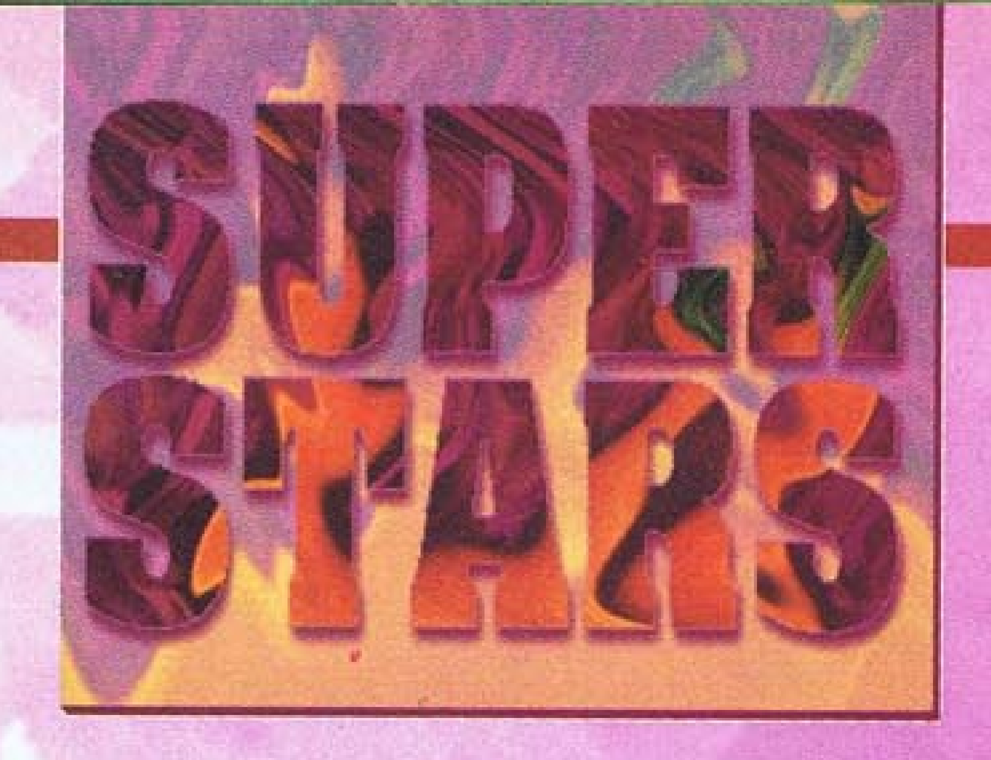
Nuestro hombre no llegó arriba. Pero nosotros lo intentamos. Alicientes había. ■



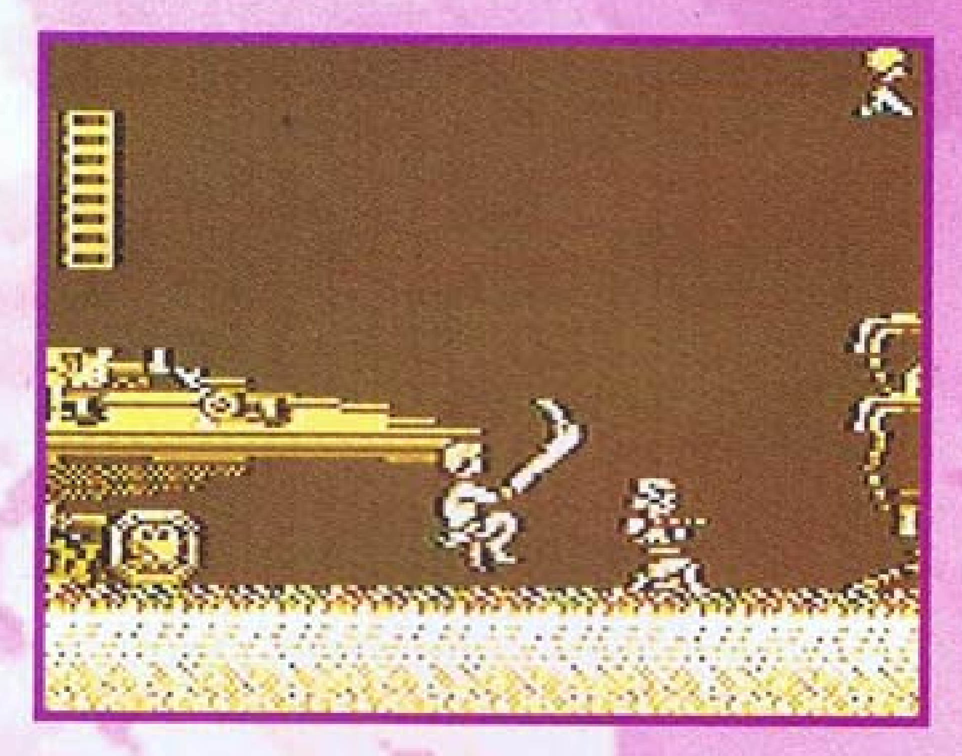
LORICIEL
DEPORTIVO
P.V.P.: 9.990 pts. 8 Megas
Jugadores: 2
Niveles de Dificultad: 0
Nº de Continuaciones.: 0
Nº de Fases: Torneo

GRÁFICOS: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL
SONIDO: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL
JUGABILIDAD: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL
DIVERSIÓN: REGULAR / BUENO / **MUY BUENO** / GENIAL

El título del cartucho da idea de su calidad. El mejor de los mejores, en casi todos los sentidos.



Star Wars



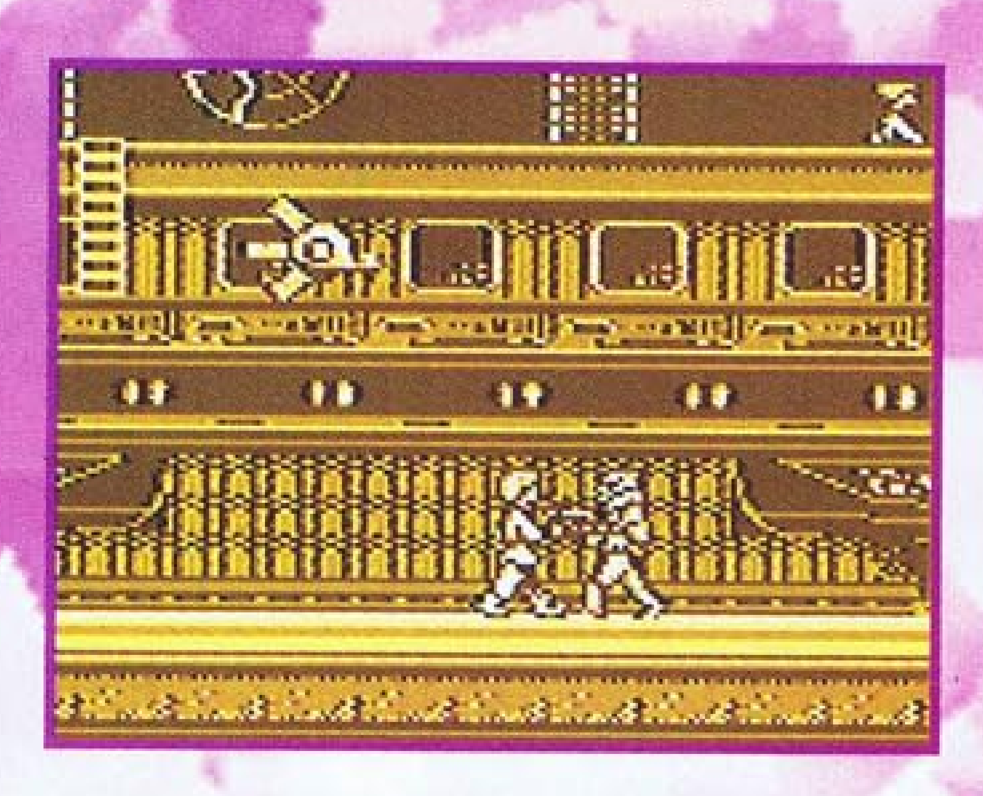
Vuelve la «Guerra de las Galaxias» con la clara intención de sembrar de diversión las consolas Nintendo.

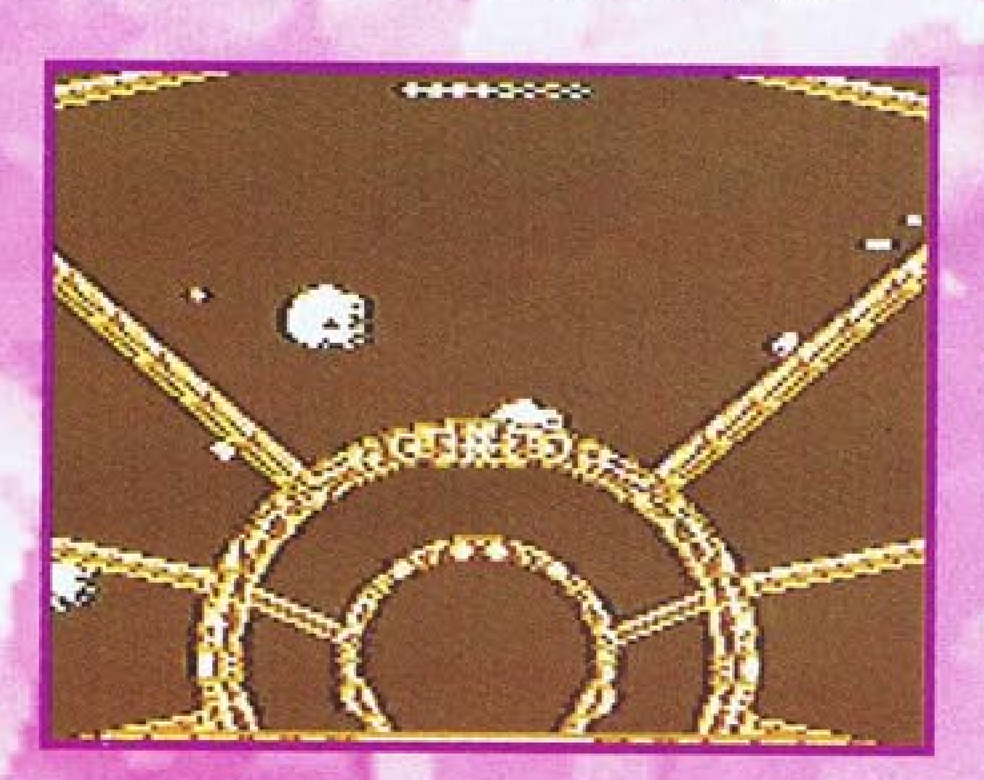
Está de moda. Lo admitimos. Quince años después de que se estrenara la que ha sido, es y será mejor película de ciencia ficción de todos los tiempos (y no somos fans de estos guerreros, casi), las aventuras del intrépido Skywalker vuelven a cobrar actualidad. Sólo que desde otro punto de vista: más acorde con la época.

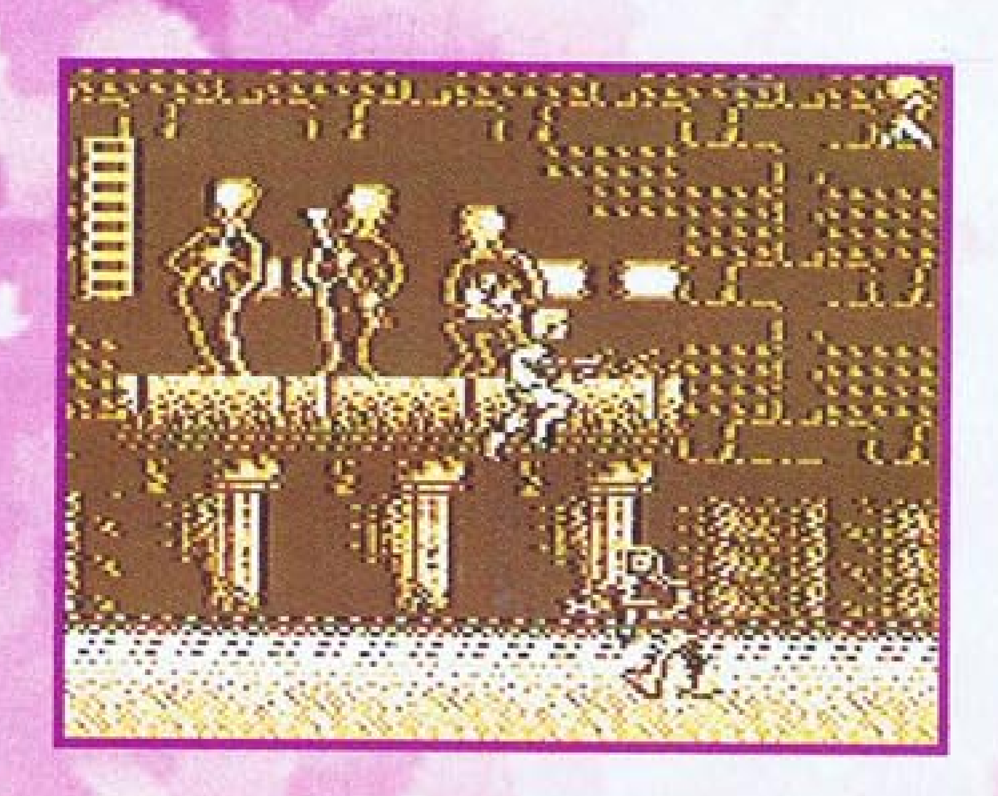
Esta vez han sido los franceses de Ubi Soft, eso si, apadrinados por LucasArts, los que han lanzado a la calle, para Game Boy, la primera entrega de la saga de la «Guerra de las Galaxias». Y, bueno, ¿qué queréis que os digamos? Que si ya conocéis la versión de N.E.S. (si un amigo te la ha enseñado o tienes referencia por alguna revista), no debéis esperar nada nuevo, pero que si por el contrario, ésta es vuestra primera aproximación al mundo de George Lucas, no lo dudéis más, en estas líneas tenéis la explicación del porque ésta es vuestra aventura. Mejor dicho, la aventura del siglo.

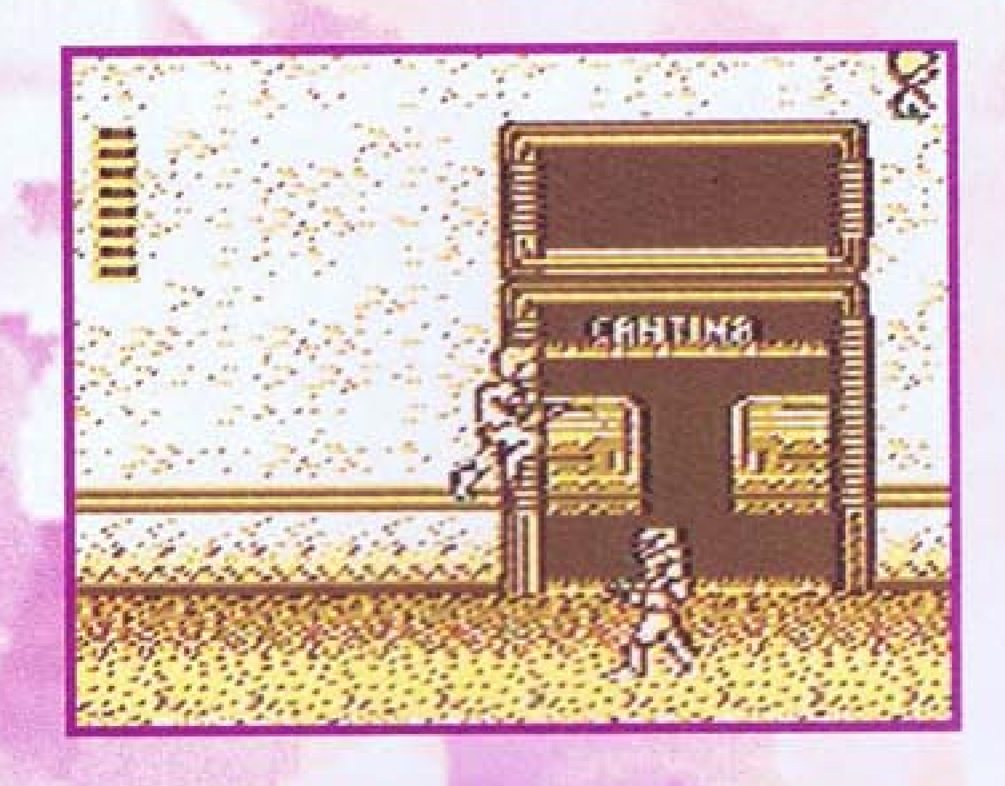
Una historia clásica

Seguro que ya conocéis el argumento de tan tierna historia, pero qué mejor que deleitarnos de nuevo con una de las historias más atractivas que nos hayan contado jamás. Así que, por lo que pudiera ocurrir y por la parte de «Amigos de Lucas» que tenemos, ahí va un breve resumen. Todo empezó en una galaxia muy, muy lejana, en un tiempo no menos



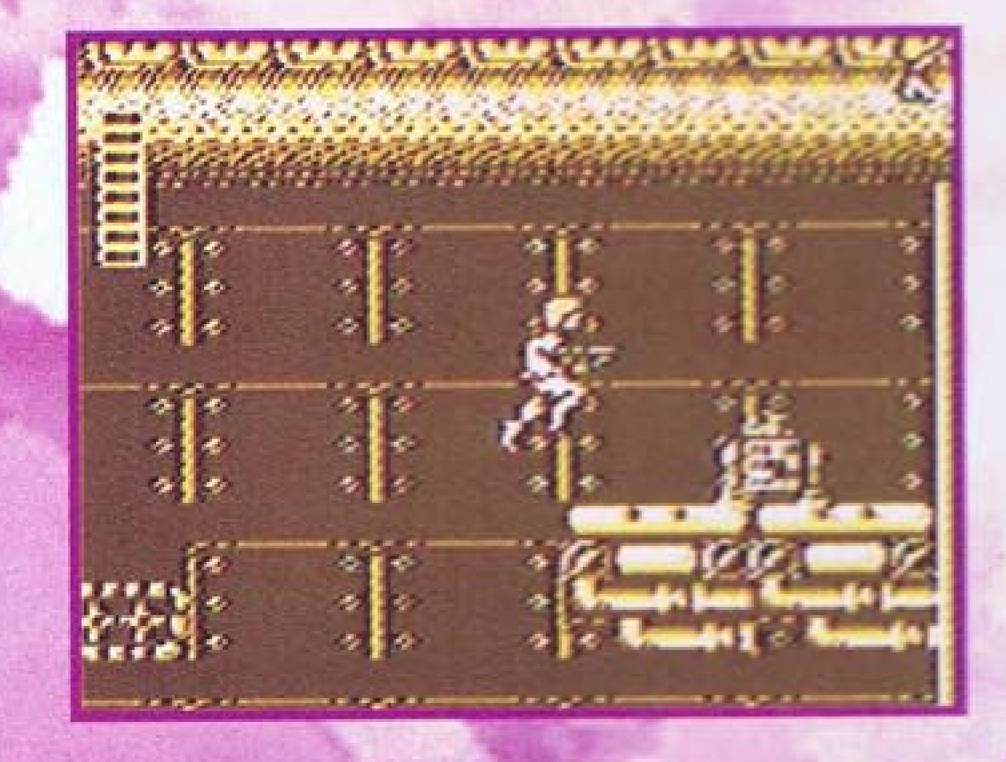






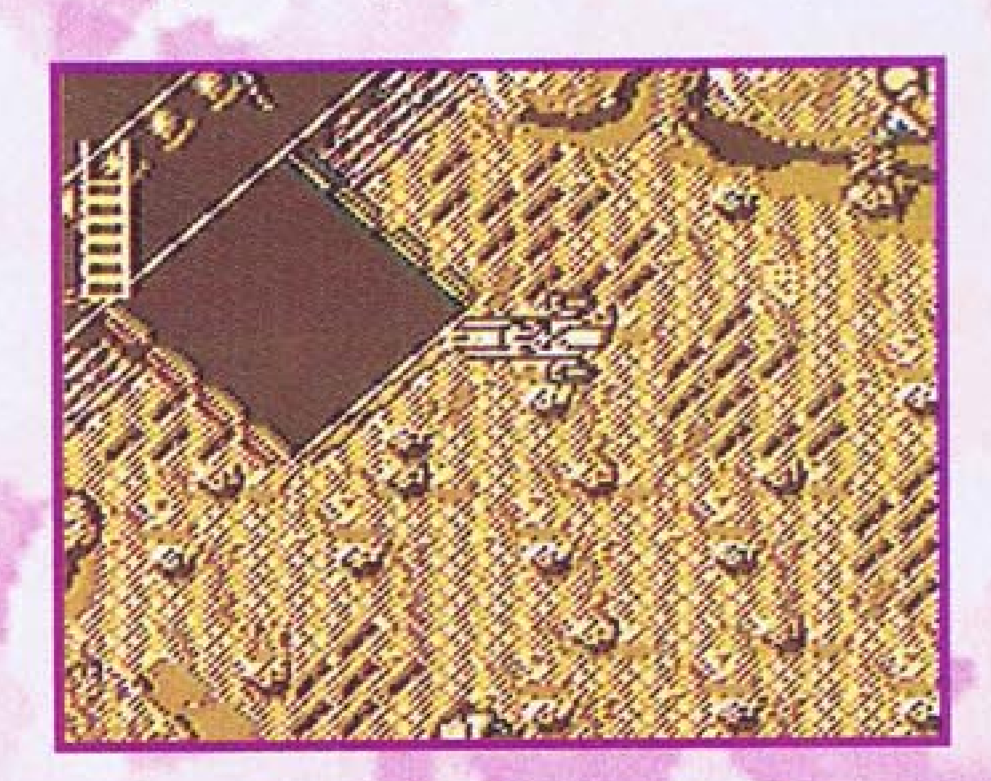
No os olvidéis de rescatar a Han de la Cantina. Su enorme potencia de disparo resultará indispensable.

próximo. Por circunstancias de la vida, las fuerzas rebeldes luchaban sin tregua contra el poder que ostentaba el malvado Imperio. Tras numerosas derrotas y cuando todo parecía perdido, un grupo de espías se hizo con los planos de la fortaleza espacial, el estandarte de la



Aunque las plataformas mandan en el juego, también podréis disfrutar de una buena dosis de aventura.

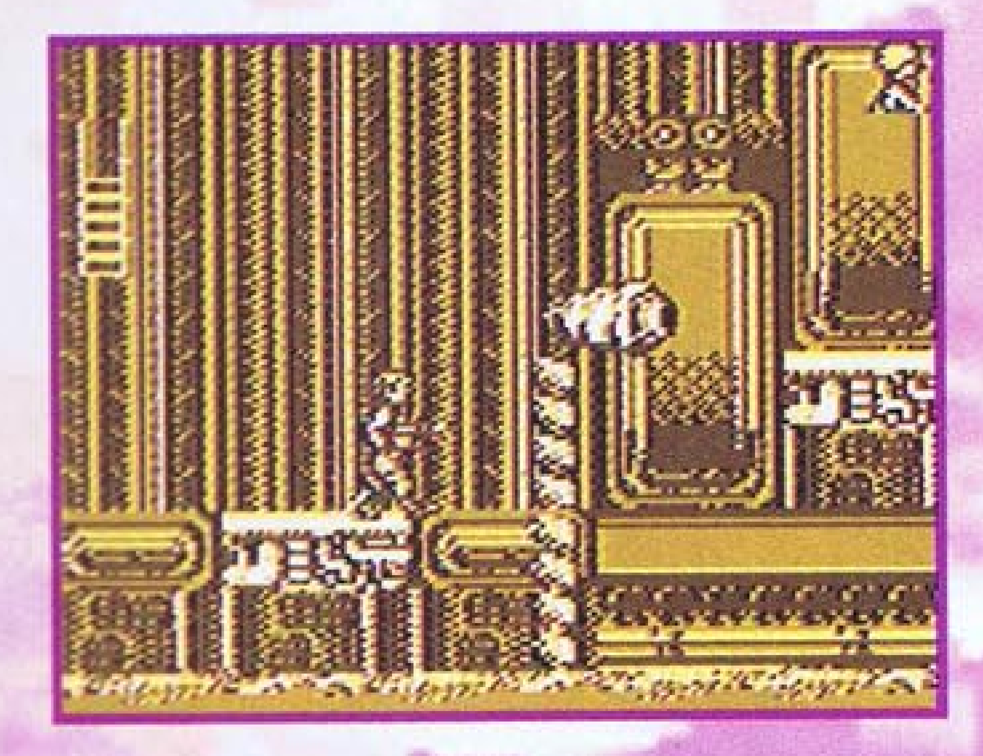
fuerza imperial, lo que todos conocían como Estrella de la Muerte. Pero los planos no andaban solos. Tenía que haber unos cuantos voluntarios que se ofrecieran a trasladar la información al corazón de la armada rebelde. ¿Adivináis quiénes? Bueno, vamos a ahorraros el trabajo. Los elegidos por los dioses para



llevar a cabo tan afanosa tarea fueron Luke Skywalker, Han Solo, la princesa Leia... y vosotros. ¡Cómo lo oís! Porque alguien tenía que continuar la historia y, claro, llevarla a un final feliz. Así que levantaos, no seáis remolones, y preparaos para vivir fuertes emociones en el inmenso desierto del Tatooine, en el puerto espacial Mos Eisley, en la súper poderosa Estrella de la Muerte y en esos viajecillos espaciales intermedios que tanto gustan a las gentes del arcade. No os arrepentiréis, os lo aseguramos.

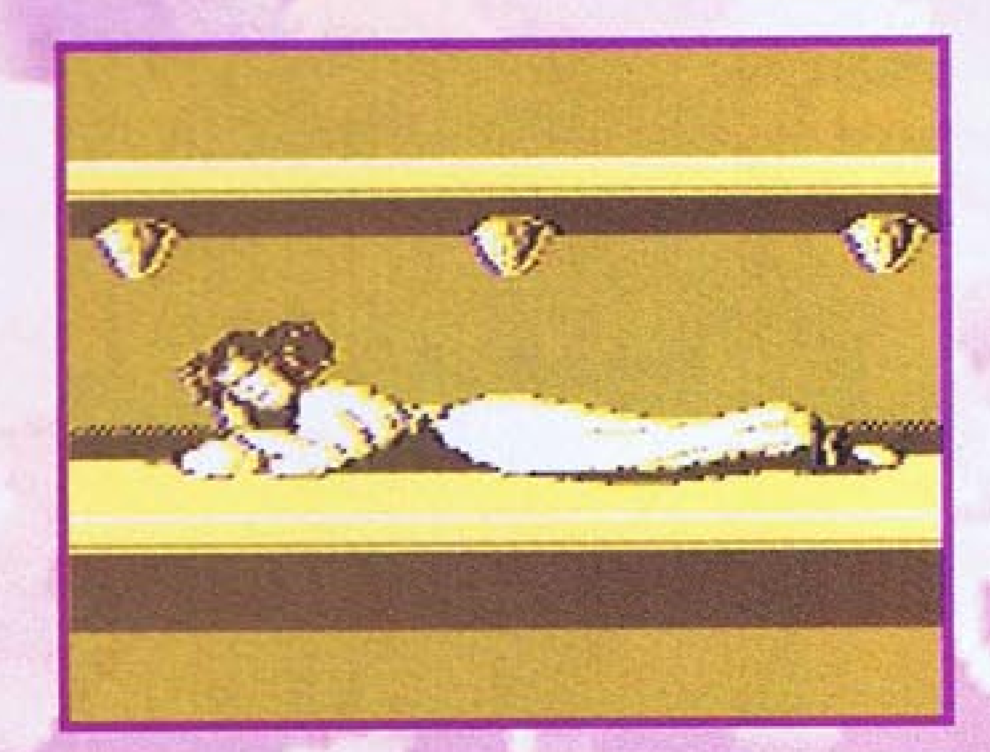
Un buen juego, una magnífica versión

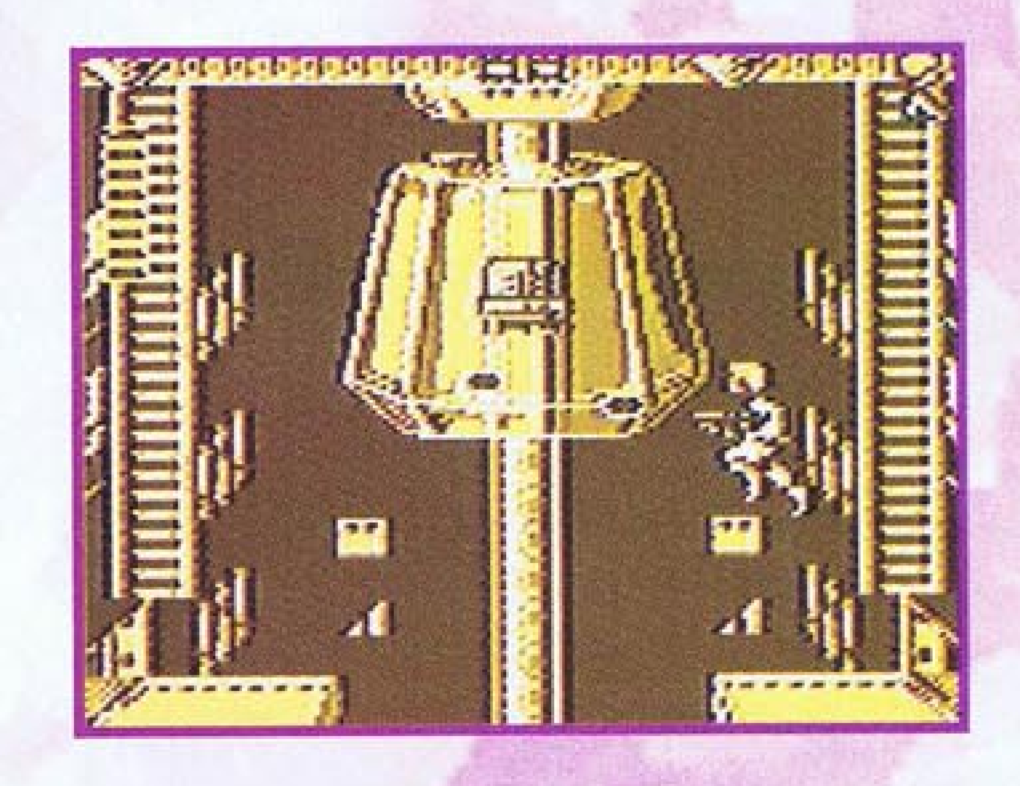
«Star Wars» en Game Boy responde exactamente a la idea con que nos enfrentábamos al cartucho. Imaginábamos que se iban a dejar ver un sin fin de elementos de la versión para N.E.S., y así ha sido (con sus pros y sus contras: se garantiza el éxito pero se pierde originalidad). Imaginábamos que



La versión Game Boy de «Star Wars» respeta básicamente el guión cinematográfico de Lucas.

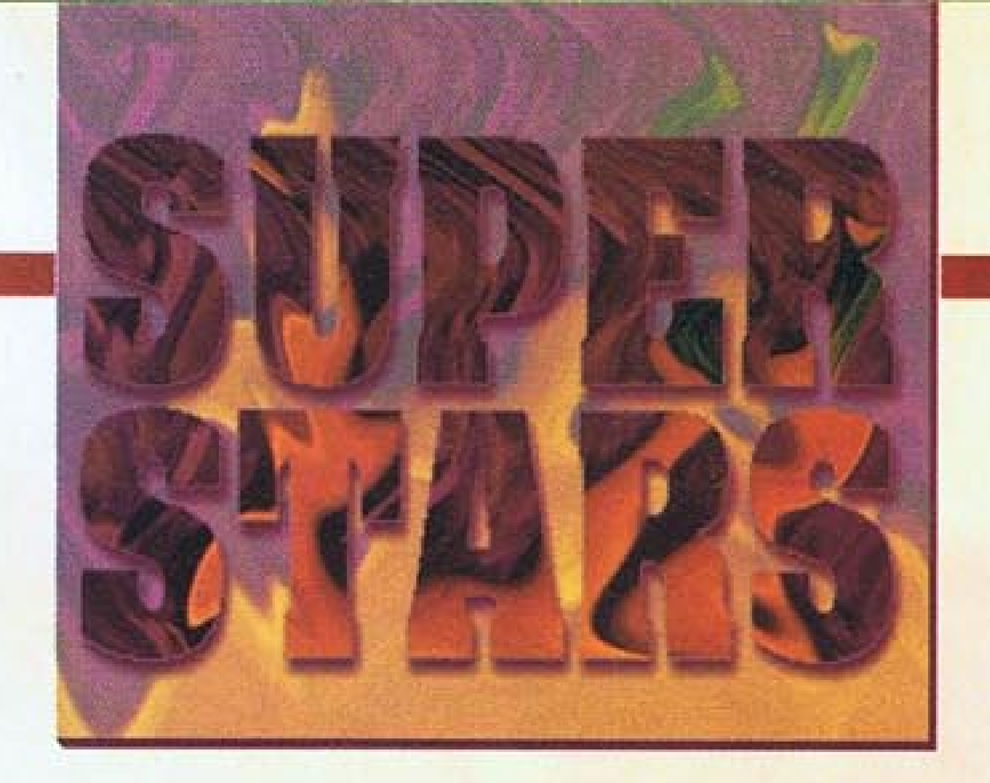
no se iban a dejar ni un ápice de Guerra ni mucho menos de Galaxias, y así ha sido (hay acción y aventura a tope). Imaginábamos que íbamos a disfrutar un montón con este cartucho y, valga lo





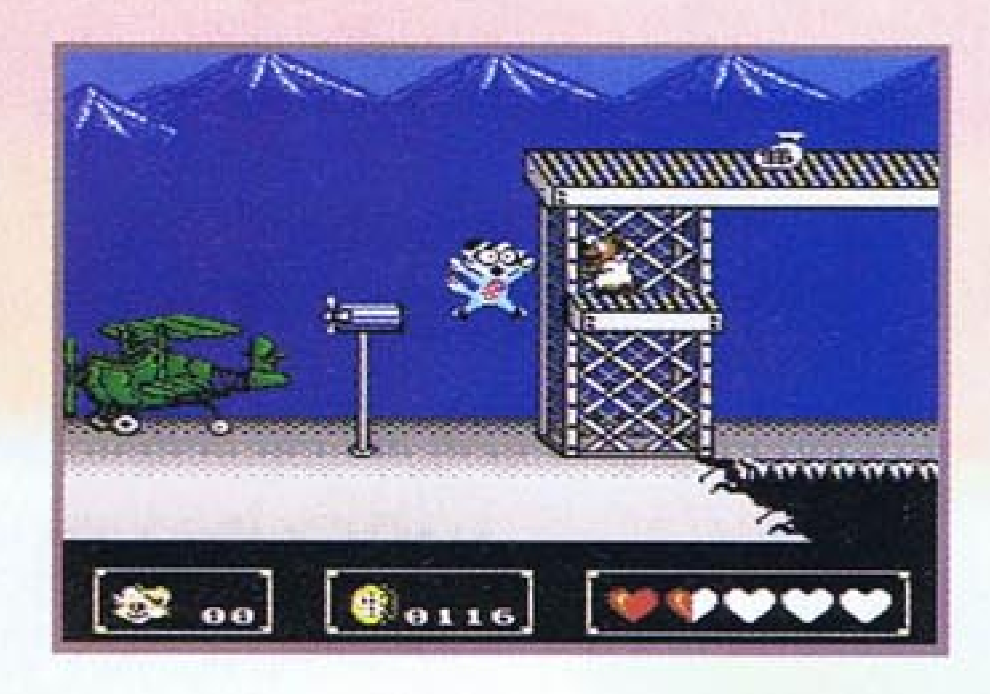
dicho, hasta que no lo probamos la primera vez, no nos dimos cuenta de todo el potencial que había en sus manos. Partíamos, como véis, con ventaja. Pero cuando se tiene un juego de Lucas entre manos, por mucho que los encargados de llevarlo a la portátil fueran los chicos de UBI, no se puede esperar otra cosa. Ni técnica ni argumentalmente. Son unos monstruos. Y cuando se sabe hacer las cosas, pues se terminan haciendo bien. Mucho más allá de otras comparaciones. ■

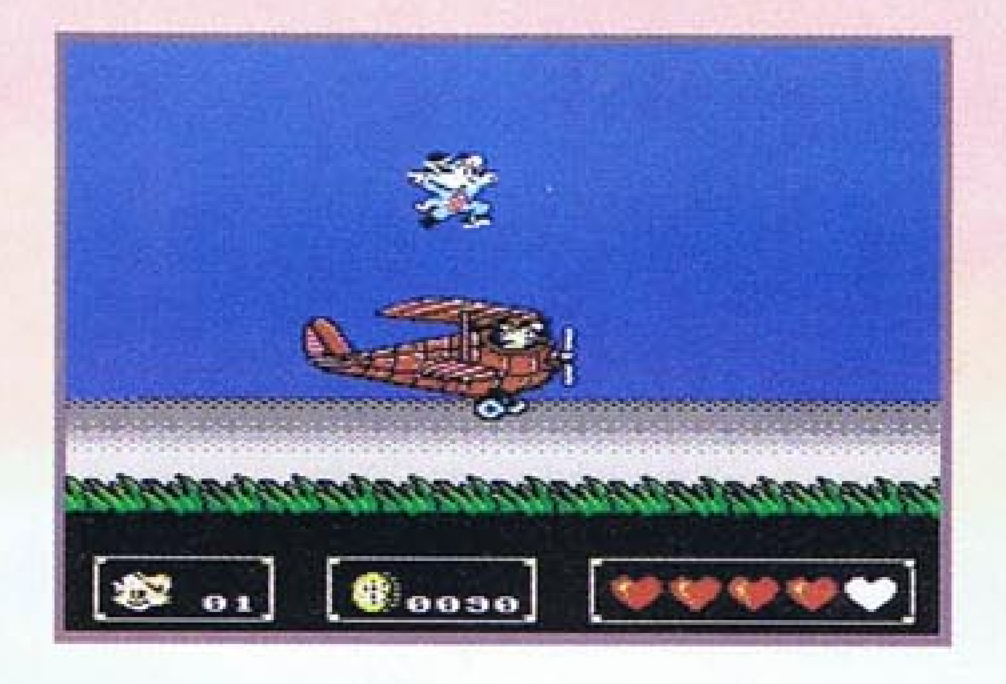




Rockin'Kats







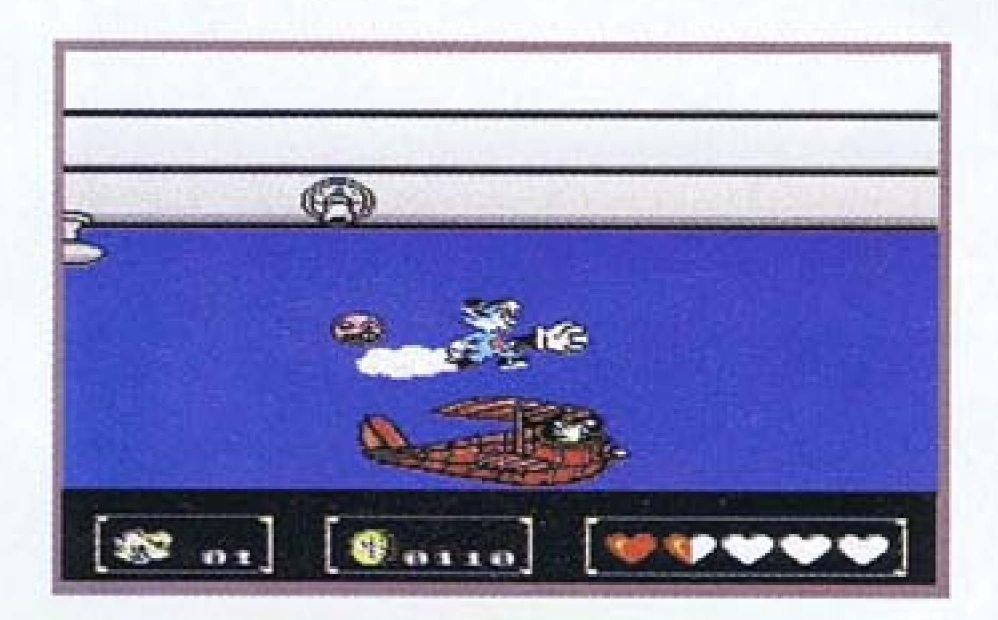
Willy es el nombre del nuevo personaje que protagoniza la última aventura de Nintendo 8 bits. Puede que su nombre no te diga absolutamente nada, pero de lo que sí estamos seguros es que juntos descubriréis cómo pasar momentos auténticamente divertidos.

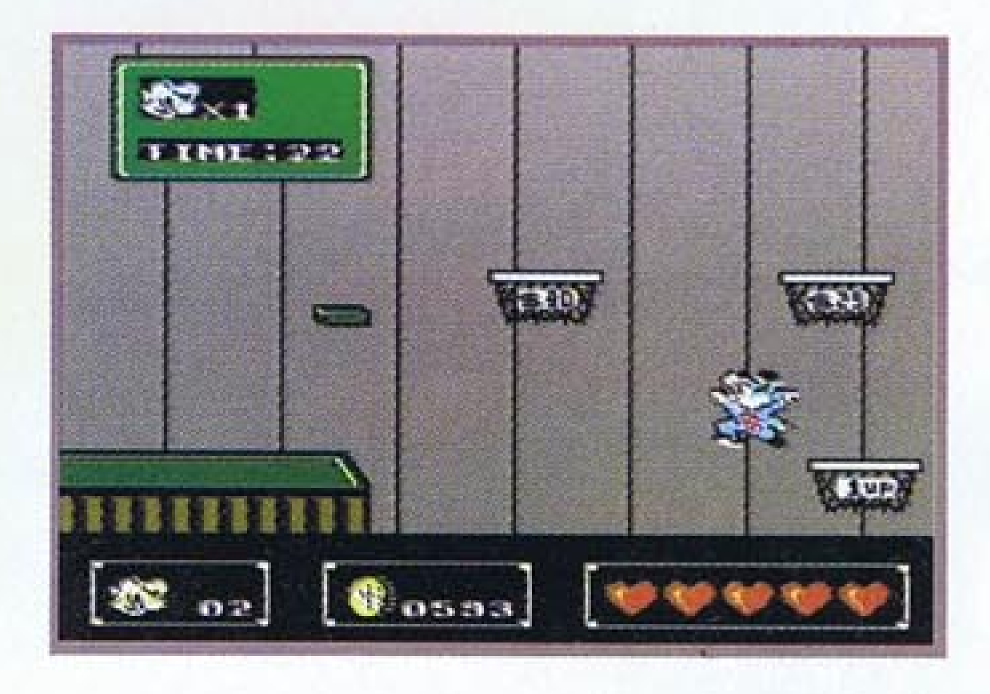
Por lo que sabemos de la compañía americana Atlus, nunca se ha distinguido por la producción de títulos de calidad contrastada. Puede que gracias a este programa tome por fín el buen camino y encauce su labor hacia juegos en los que prime por encima de todo la diversión, que es lo que realmente nos interesa.

Versión gatuna de Ginger y Fred

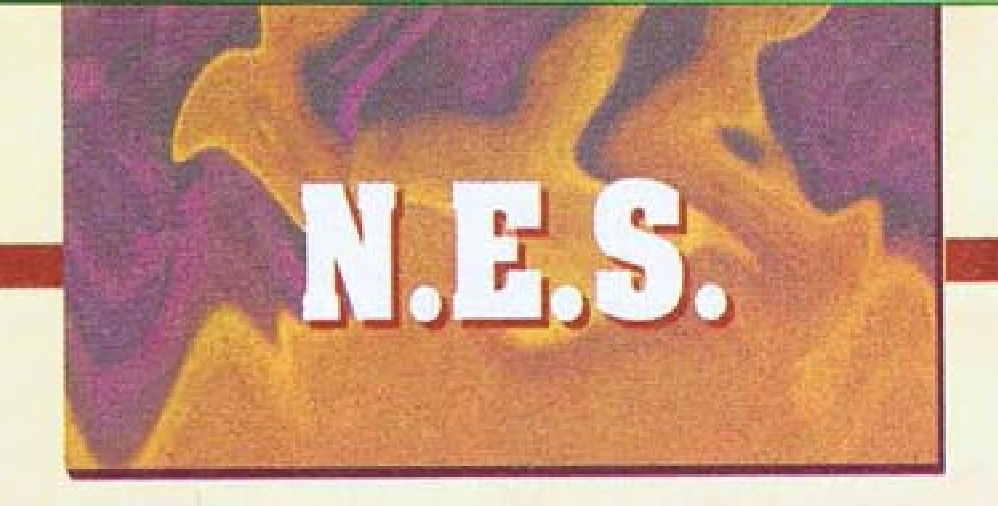
Para empezar, vamos a conocer quién es este felino personaje y qué pinta aquí entre tantos chips .

Willy y su novia Jill son conocidos como los Rockin'Kats, la mejor pareja de Jazz que ha dado Nueva York en los últimos años. El local donde celebran sus actuaciones siempre se llena de enfervorecidos seguidores ansiosos por escuchar su música. Mientras, y justo en la acera de enfrente, se levanta otro local que pasa una total penuria económica. Su propietario es Mugsy, una afamado «chorizo», jefe de una de las bandas más peligrosas de la ciudad. Los célebres Rockin'Kats recibieron una suculenta oferta de este siniestro villano, pero la declinaron debido a la fidelidad que profesan a





Las fases de bonus son una buena forma de aumentar nuestro arsenal de armas y vidas.

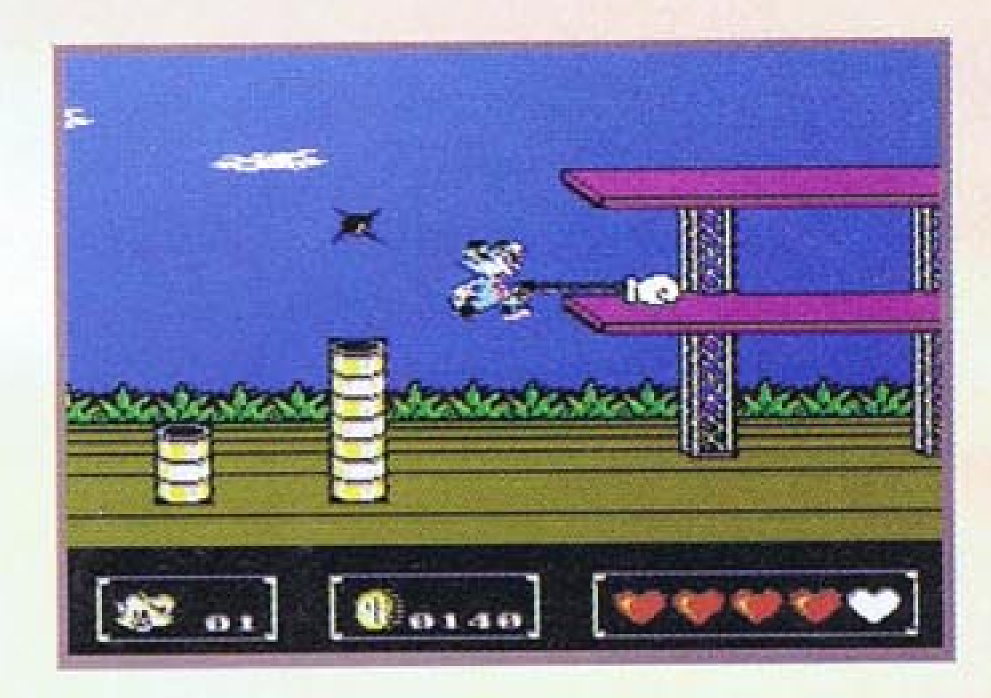




El aspecto más pobre del juego es el sonido. Sobre todo si tenemos en cuenta su título rockero.

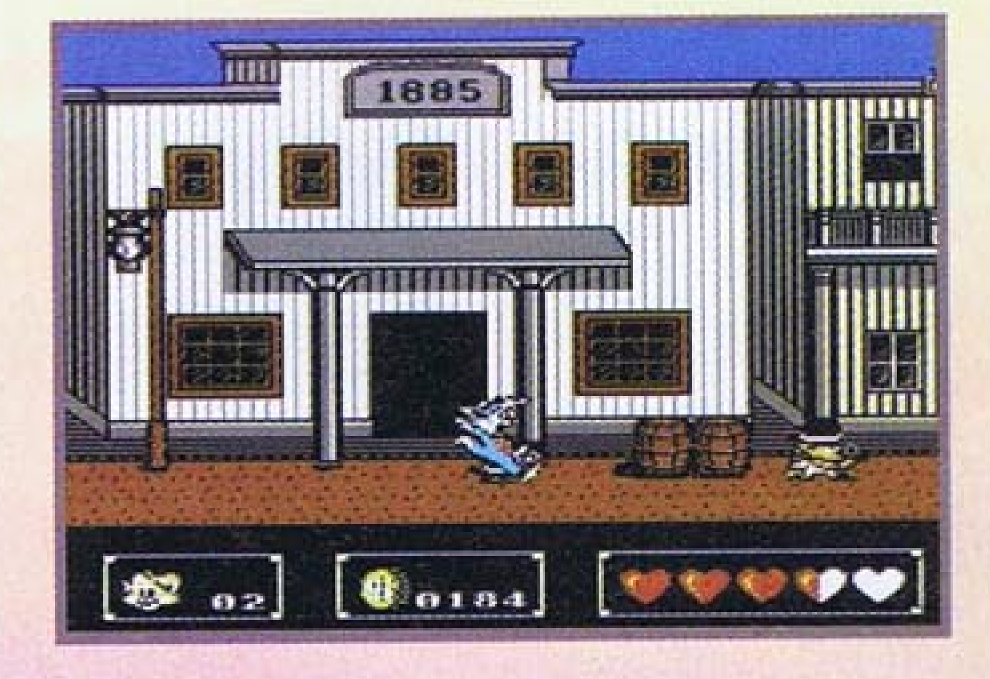
Madamme Theelfa, su descubridora y propietaria de la sala de fiestas donde trabajan.

Mugsy aprovechó un momento de distracción de Willy -estaba leyendo Nintendo Acción-, y raptó a Jill, escondiéndola en un rincón de la ciudad. Aquí comienza nuestra misión. Dando vida al genial Willy, recorreremos cuatro zonas de la ciudad empezando por los barrios bajos, siguiendo por el aeropuerto, el parque infantil y



terminando en una fase ambientada en el lejano Oeste. Y eésto no es todo, si logramos culminar con éxito cada una de estas fases, llegaremos a la quinta y última, las calles de Nueva York, donde libraremos una cruenta batalla con el malvado villano Mugsy.





Acción continua mezclada con un plataformeo feroz es el mejor resumen de estos cinco variados niveles en los que, además, nos toparemos con enemigos de todas clases y colores, múltiples objetos útiles, vehículos variadísimos, graciosas armas y un sinfín de buenos detalles.



Con Rockin'Kats nos olvidaremos de otros juegos más técnicos para preocuparnos sólo de la diversión.

En definitiva, nos enfrentamos a un completo menú en el que lo que prima es la diversión por encima de exquisiteces técnicas.

Divertido sobre todo

Rockin'Kats es un buen juego. La variedad de sus fases, su simple pero adictivo desarrollo, la simpatía de sus personajes, la chispeante y siempre interesante gama de enemigos finales y las entretenidas fases de bonus,





convencerán a todo el mundo. También es verdad que carece de calidad en algún elemento importante, como el sonido, y que en definitiva, ni es ninguna maravilla de la técnica ni llegará a convertirse en un gran clásico, pero, ¿a quién le importa esto?. Lo único que realmente nos interesa a la hora de adquirir un juego es saber si vamos a pasar un buen rato con él. Y Rockin'Kats garantiza muchos de estos momentos de diversión.

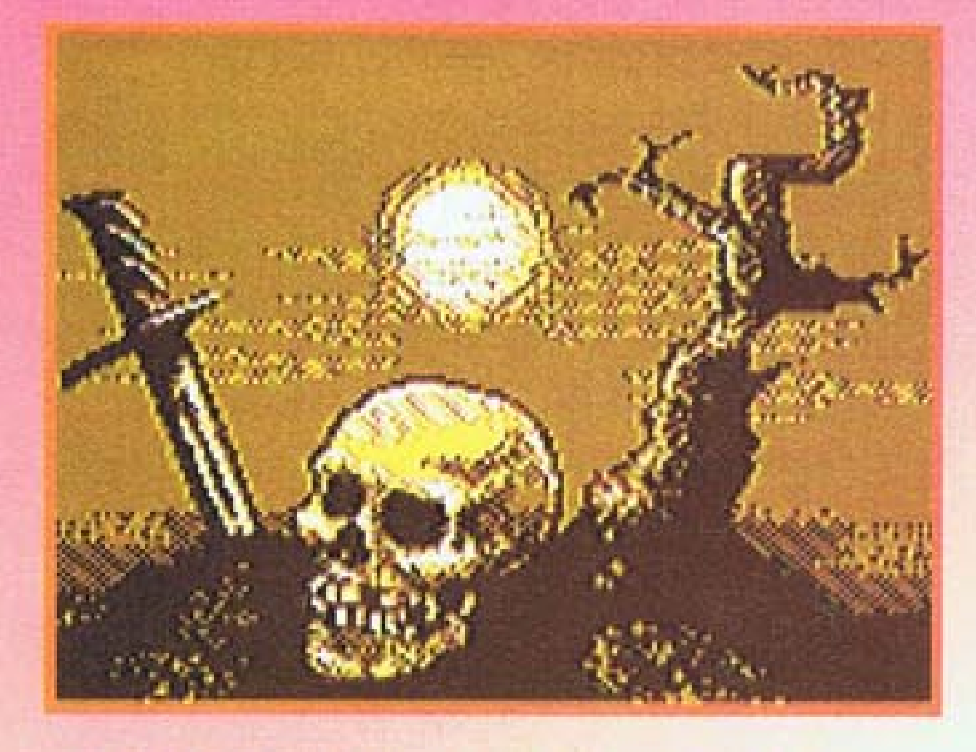
So os decidís por él, no creemos que defraude a nadie que le gusten los juegos sencillos y divertidos. ■



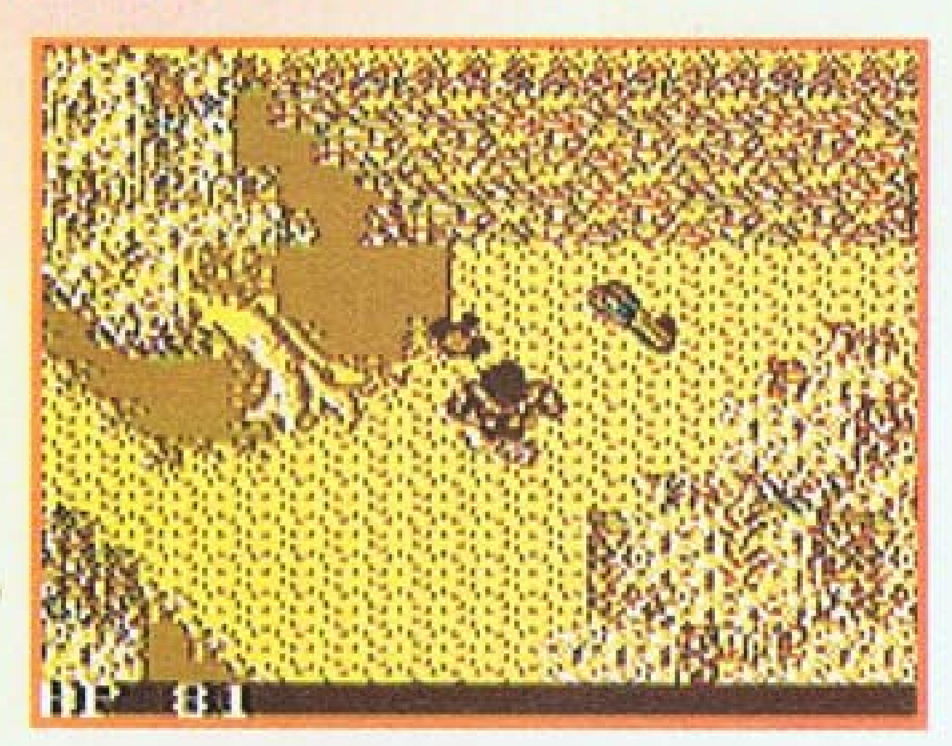


Robin Hood

Robin Hood no fue Príncipe de los Ladrones hasta que Kevin Costner aceptó el papel de protagonista. Robin había sido de los Bosques y de Locksley, pero nunca de los ladrones como nombre aceptado (aunque de hecho así era). ¿Que qué tiene que ver kevin en todo esto? ¿que a qué viene lo de los ladrones y lo de los bosques? Bueno, por partes. A Costner no teníamos más remedio que sacarle a colación



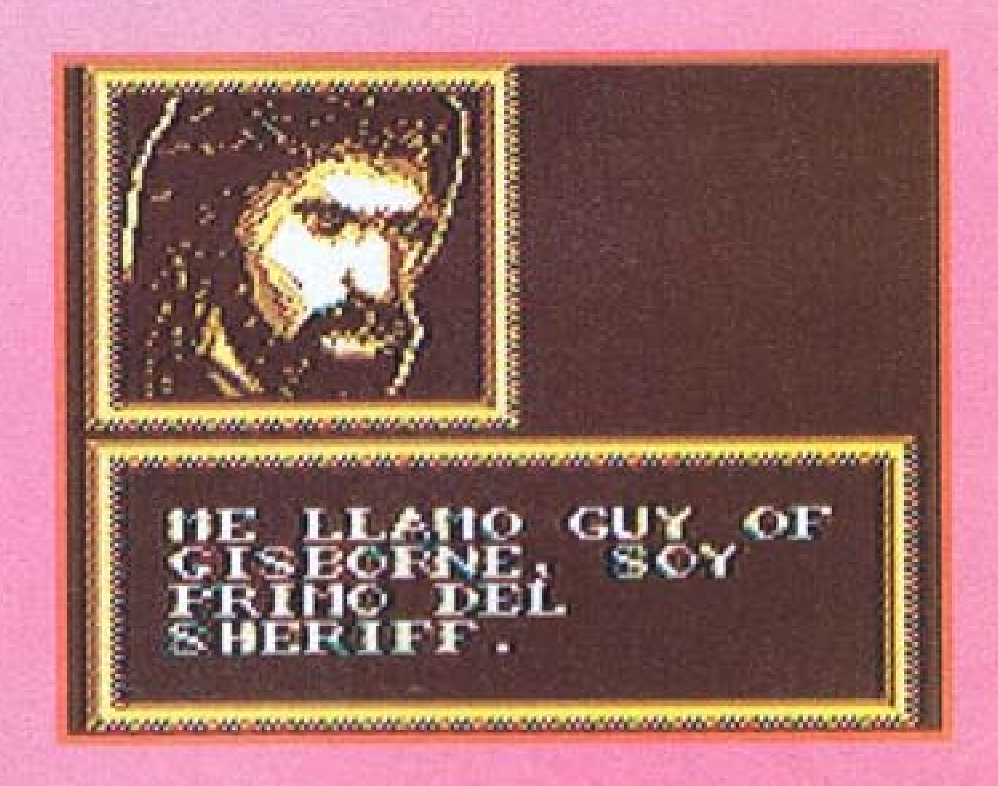
¿Final feliz? Bueno. Si uno sabe luchar y utilizar el cerebro, no tiene porque terminar así... de mal.



porque el juego de Virgin responde a una videoaventura en la que nuestro hombre lleva la voz cantante y en la cara se le parece un montón. Luego, lógico. A los ladrones les hemos mentado porque el cartucho de la compañía inglesa basa su argumento en una historia peliculera que no se adapta realmente a la leyenda y que bebe, como aquel que dice, de un bonito guión.

Interactivo y en español

Algunas pruebas: el jueguecillo de Robin sigue a pies juntillas la línea de la peli. Se escapa de las mazmorras, muere el amigo, rescata al árabe de sus cadenas, y se enzarza contra los Normandos. Mas pruebas: la mecánica de juego. Como quizá un arcade no respondería de la misma forma a un guión de esta naturaleza, Virgin ha optado por una videoaventura de la que no pudiéramos escaparnos ni un segundo. Con una estructura fija y algo de espacio para la lucha de espadas, que en estos tiempos medievales era lo más usual. Fijaos. El juego se desarrolla a partir de una perspectiva aérea. Nosotros encarnamos el papel del héroe o el de aquel personaje que queramos, siempre que sea de los buenos y se haya aliado a nuestra banda. ¿Aliado? Sí. Porque Robin no sólo puede moverse en pantalla, al estilo de cualquier juego, sino que está capacitado para utilizar un menú de opciones entre las que encontraréis: hablar, buscar,



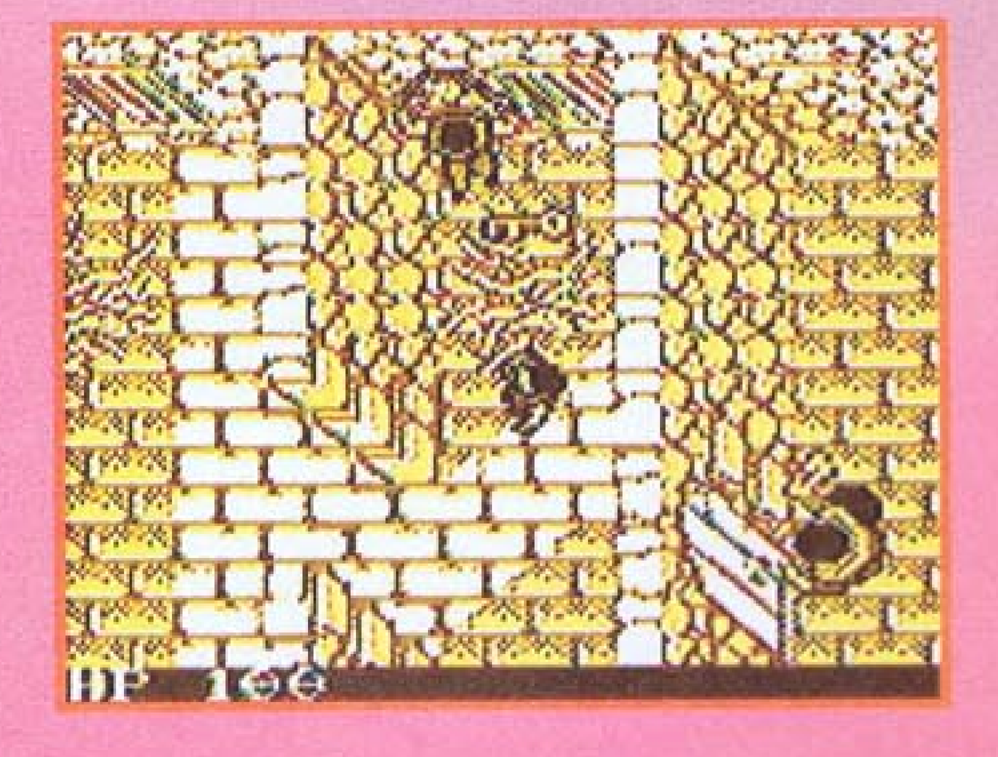
Conocer a los adversarios y adivinar sus intenciones, son cosas básicas para un Robin que se precie.

coger, soltar, usar y «acción». Y dentro de «acción» es posible acceder además a un submenú muy de «role» en el que hay desde un mapa a un ojo, pasando por objetos, cambio de personajes y otras cosas muy graciosas que vosotros mismos podréis comprobar. En pocas palabras, que se pueden hacer aliados porque se puede hablar con las gentes -amigas o



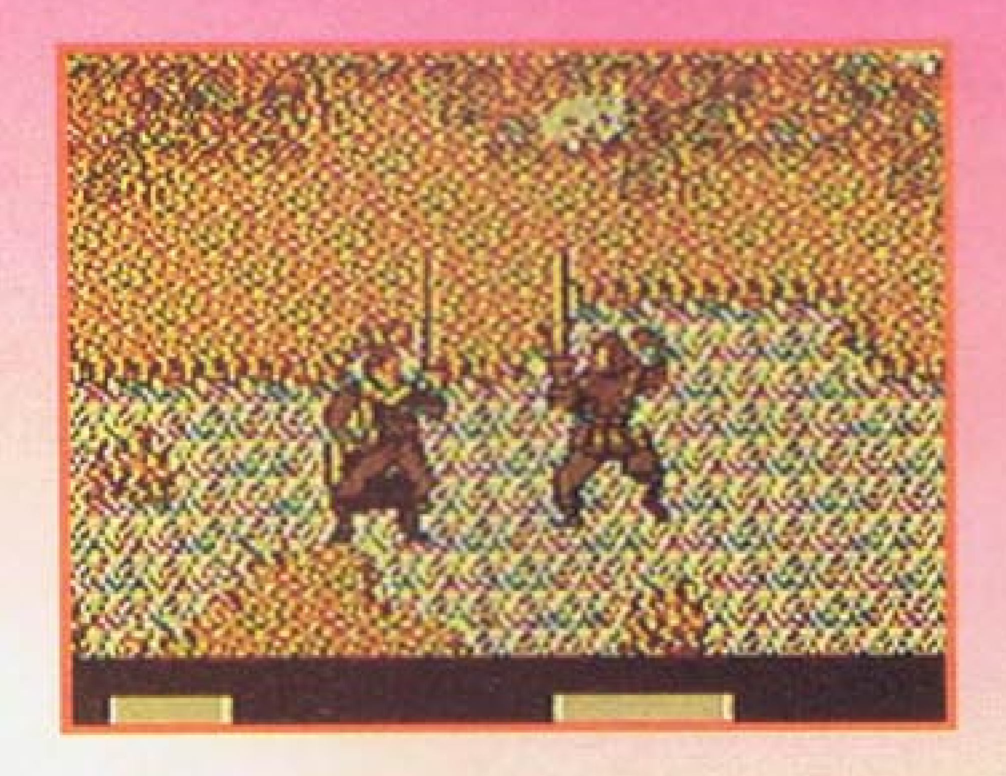
enemigas- y que se puede hablar con todo el mundo -ojo a lo que dicen que a veces es muy importante- porque el juego está traducido a nuestro idioma y eso es algo que nunca agradecemos lo suficiente en cartuchos en los que el diálogo es la base de la movida, y toda la magia y la acción están en la posibilidad de comunicarse y hacer y decir cosas.



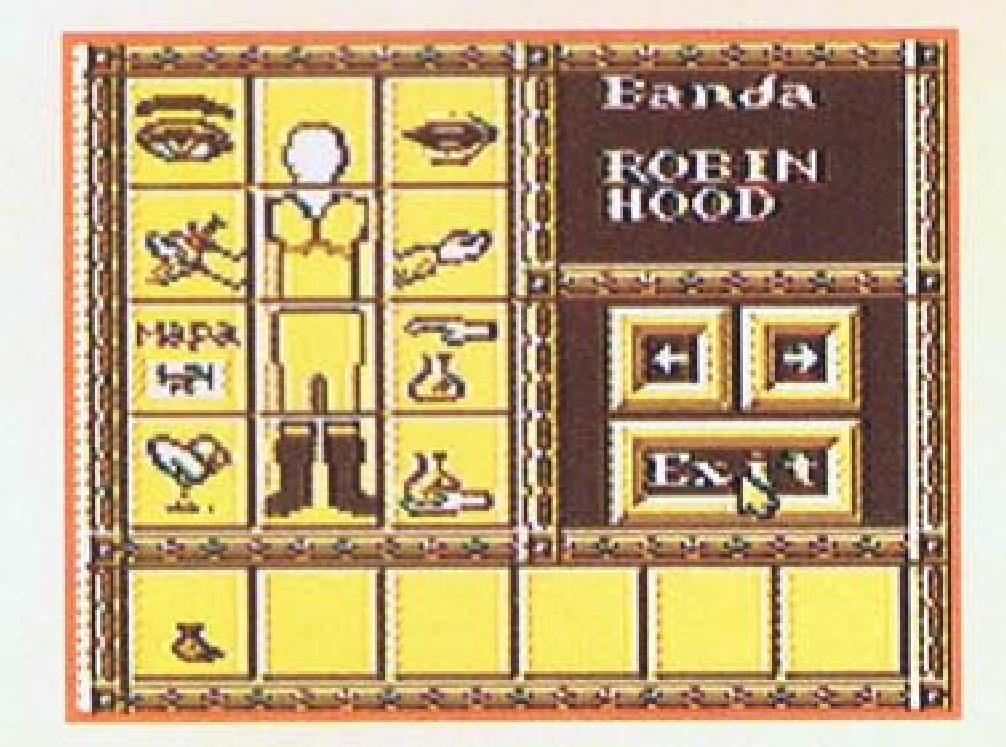


Se pierde acción, pero se gana carácter

El Robin Hood de Virgin no es quizá lo que muchos de vosotros esperábais. No tiene más acción que alguna lucha de espadas, los gráficos no son nada del otro mundo y el movimiento está limitado por la perspectiva utilizada. Pero no todos los



Uno de los pocos elementos arcade que contiene Robin Hood es la lucha de espadachines. A muerte.

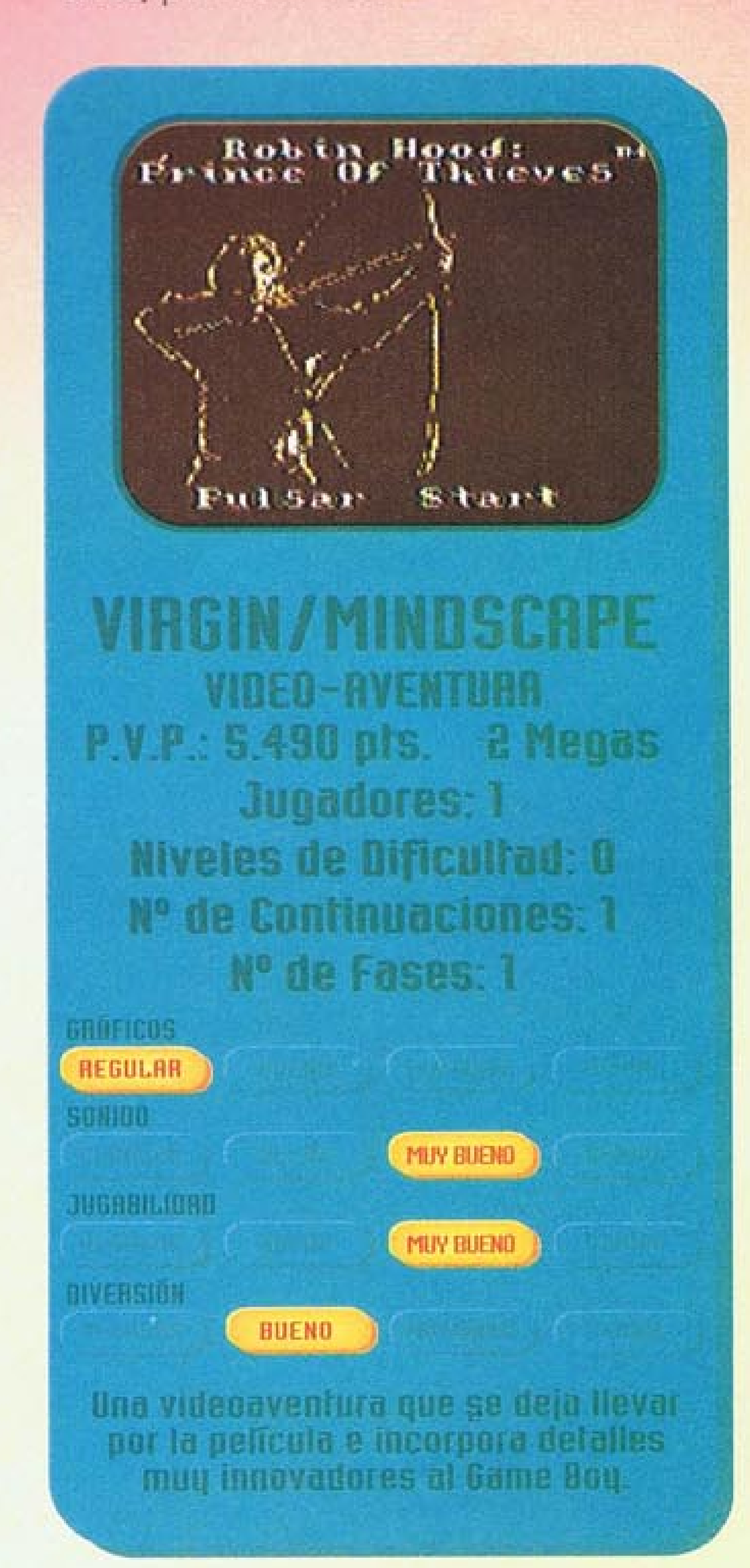


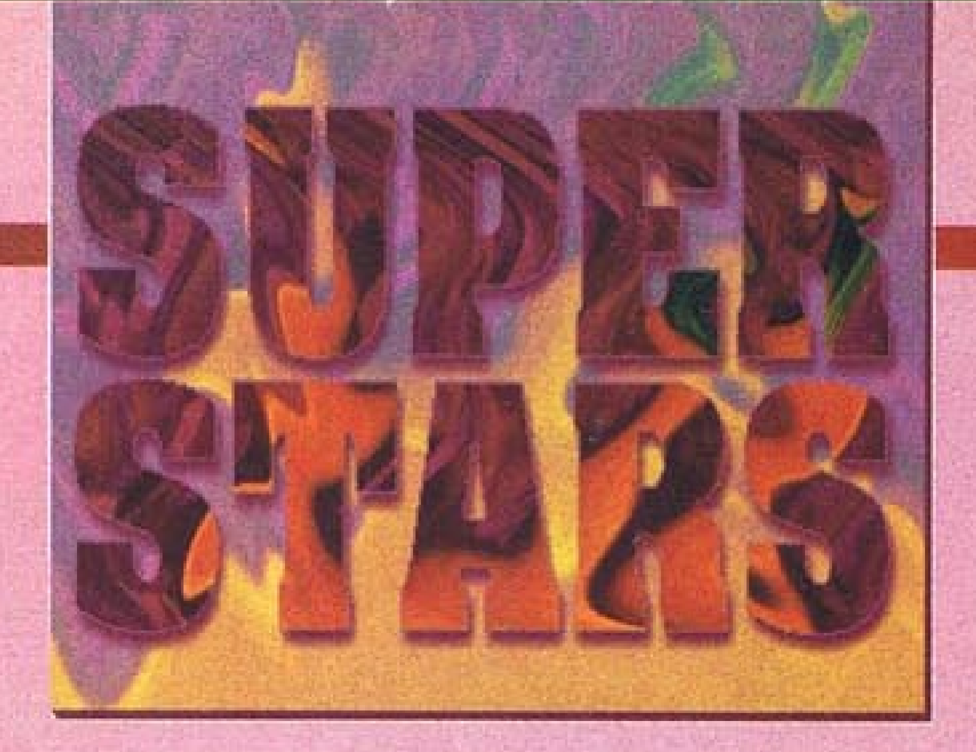
juegos deben ser iguales. A nosotros nos parece una idea brillante incorporar a la Game Boy bases de juegos donde la interacción tienda a ser protagonista. Así se demuestra que la máquina de arcades también puede serlo de aventuras y que no necesariamente hay que usar siempre los dedos, vale el cerebro, para divertirse. Otra cosa es que la aventura de Robin se nos antoje algo encajonada. Es decir,



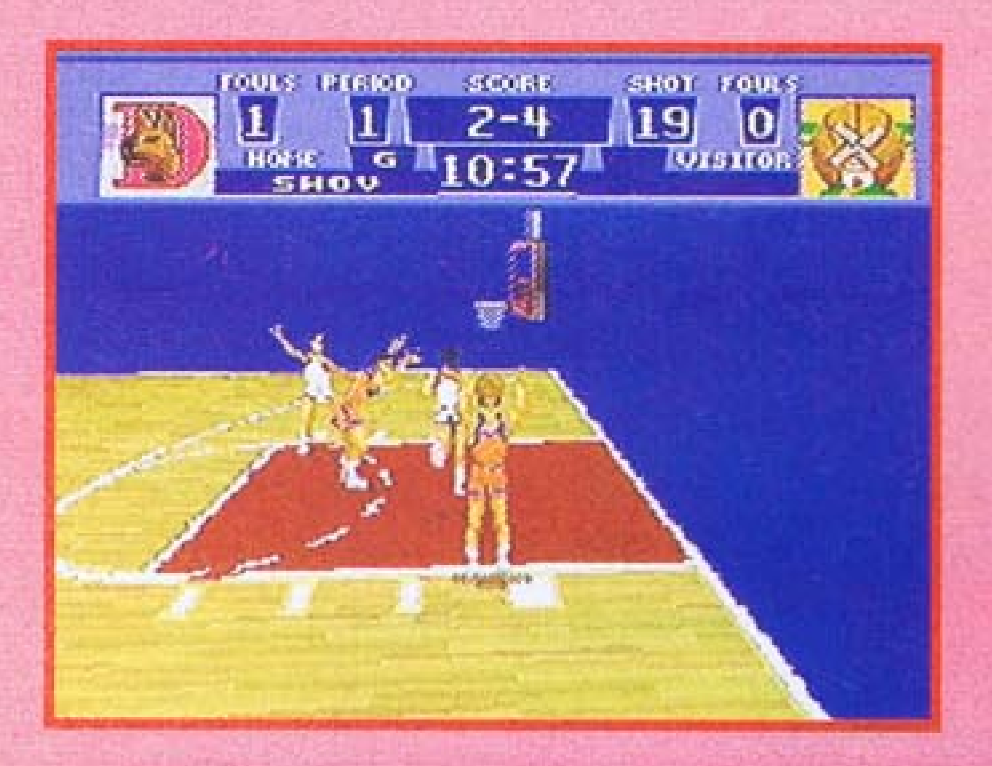
La idea de Robin Hood es que nos relacionemos con el entorno a través de un menú de opciones.

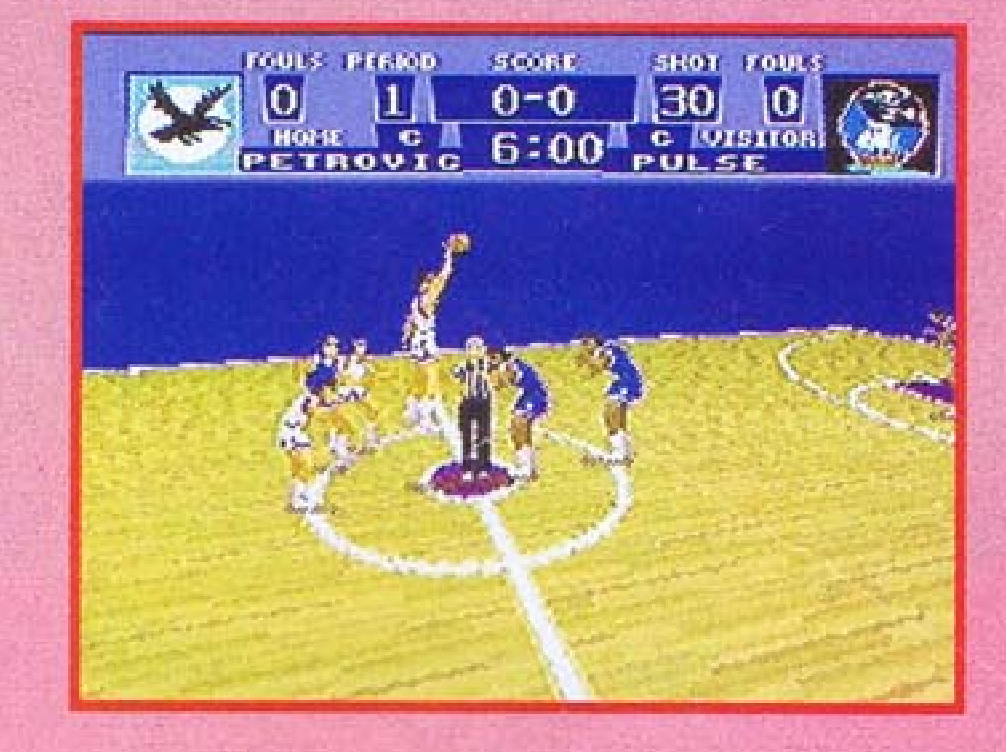
parece que se sigue el guión linealmente y que hay un punto en que uno se deja llevar por la película y su final feliz. ¿Habrá opción de que no sea tan féliz? Por lo pronto escasean las vidas y las continuaciones, pero conforme se va avanzando basta con repetir lo mismo que se había hecho antes, en algunos casos, para salir vivo.■





No es NBA, pero sí el mejor baloncesto del mundo. No lleva sus logos, ni sus nombres, ni cuenta entre sus filas con jugadores estrella, pero da lo mismo, sigue siendo igual de bueno. «World League Basketball» ha preferido el





No le falta de nada a este basket. Ni lucha, ni árbitro, ni condiciones físicas, técnicas, espaciales...

baloncesto por encima de nada y el espectáculo sobre la parafernalia. Por eso revoluciona los esquemas de juego y da sopas con onda al resto de los baskets: a los que creen que el baloncesto es «otra cosa».

El cambio, el gran cambio viene ahora. Con el cartucho de Hal -expertos en deportes vía Nintendo- se pone de relieve hasta qué punto es necesaria la



En el cartucho de Hal no sólo se juega a baloncesto, también se aprende a dominar a un equipo.

imaginación y hasta dónde puede llegar la osadía de una casa determinada cuando se propone hacer algo fuerte. ¿Qué hacemos con el basket? O lo reformamos o nos lo cargamos. O seguimos en la línea o nos inventamos una. La máquina ya se ha puesto en movimiento y no creemos que se vaya a detener. Incluye una perspectiva tridimensional casi perfecta

que varía al ritmo de los cambios de juegos, una digitalización prodigiosa de los protagonistas, una animación exquisita y una falta total de decorados y público que, a buen seguro, no irían con el tema. La máquina se llama «World League Basketball» y aparte de aspectos técnicos inconmensurables y de dar un vuelco a todo lo que ha significado el deporte de la canasta para los empedernidos de la consola, incorpora 60 equipos ficticios -claro, para elegir-, una plantilla de 12 jugadores por «team», 6 conferencias que apañan el mundo, hasta



El espectáculo ha primado sobre los nombres. No, no es Jordan, pero sabe «matear» como él.

7 grupos diferentes de estrategias ofensivas y defensivas, tiempos muertos, decisiones de entrenador, opción de salvar la partida, cambios, tácticas y un sin fin de posibilidades hasta ahora jamás vistas, de esas que contribuyen a alegrar el panorama. Y a nosotros.

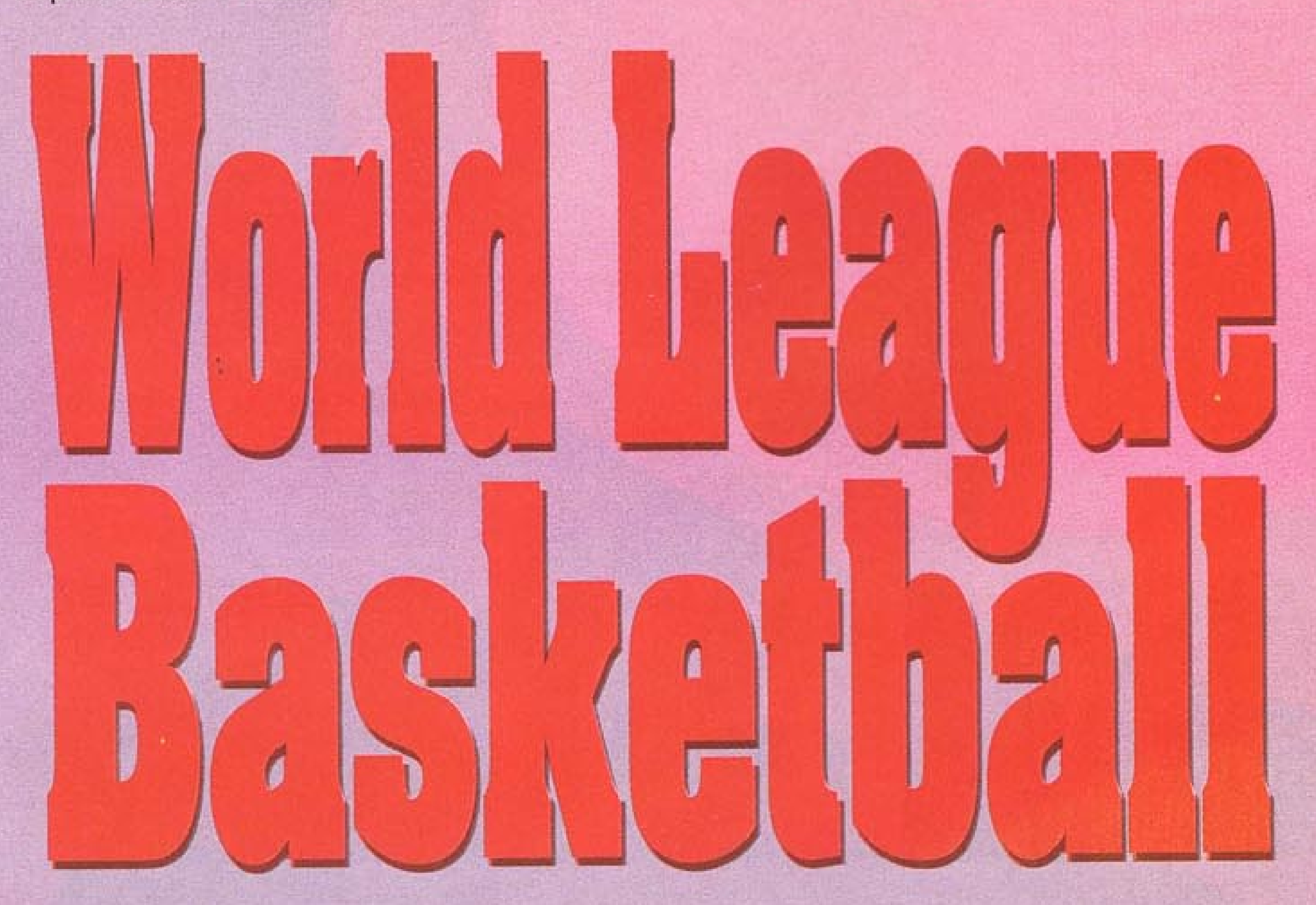


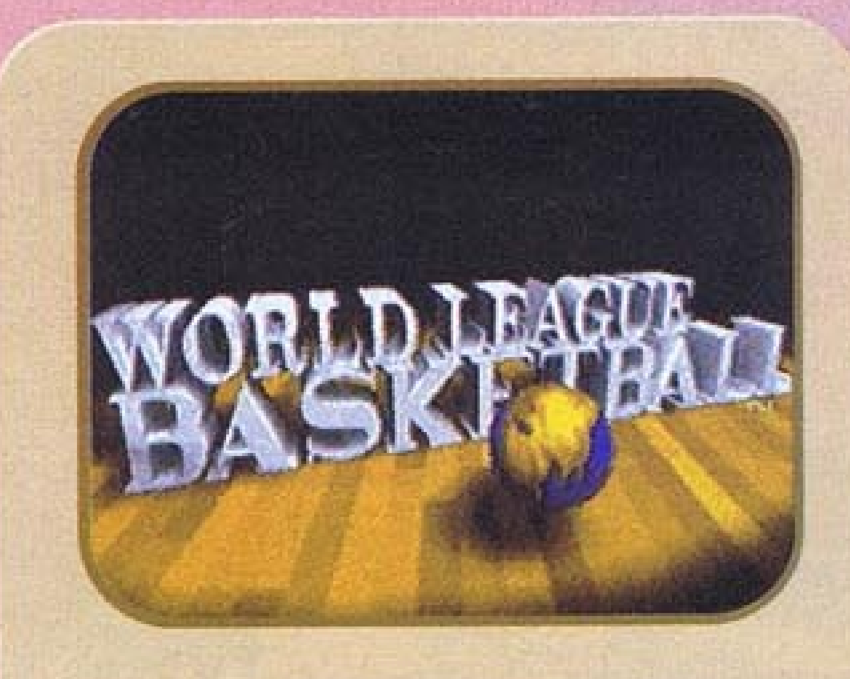
Para disfrutar jugando

Ahora bien, la cuestión es la siguiente: tanta técnica, tantos datos, tanto espectáculo (de los mejores del planeta) pero, ¿se puede jugar? Necesitábamos la pregunta. No sólo porque la mayor parte de estas birguerías súper innovadoras dejan normalmente descafeinado al jugador, sino también para romper una lanza en favor de este tipo de despliegues. Veréis. «World League Basketball» es tan impresionante a nivel técnico como jugable a nivel de enganche (bueno, de adicción). El balón corre por la pista tan rápido y fiel como los jugadores, y hacerse con el control del partido supone aprenderse para qué sirve cada uno de los tres botones con los que se juega (pasar, robar un balón, taponar y lanzar a tablero). Realismo y sencillez han sido, pues, elevados a la máxima potencia para que nadie pueda decir que una cosa va en contra de la otra y para que se pueda disfrutar tanto jugando como mirando. En todo caso el encuentro siempre estará en vuestras manos. Y de vosotros dependerá un resultado que vendrá determinado no sólo por la capacidad de hacer basket que haya en vuestro pad, sino también por las



decisiones que, como entrenadores de postín, queráis tomar: cambiar estrategias, hacer uso de tiempos muertos, introducir recambios en pista o lo que queráis. Porque Hal os lo pone tan fácil, que es imposible no aceptar.

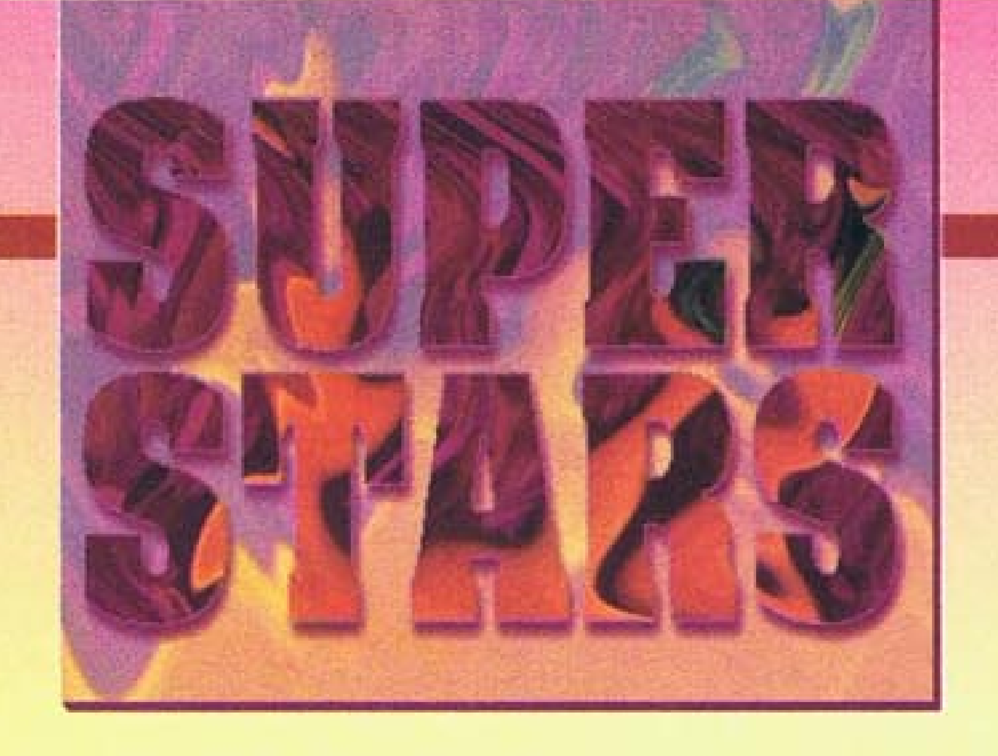




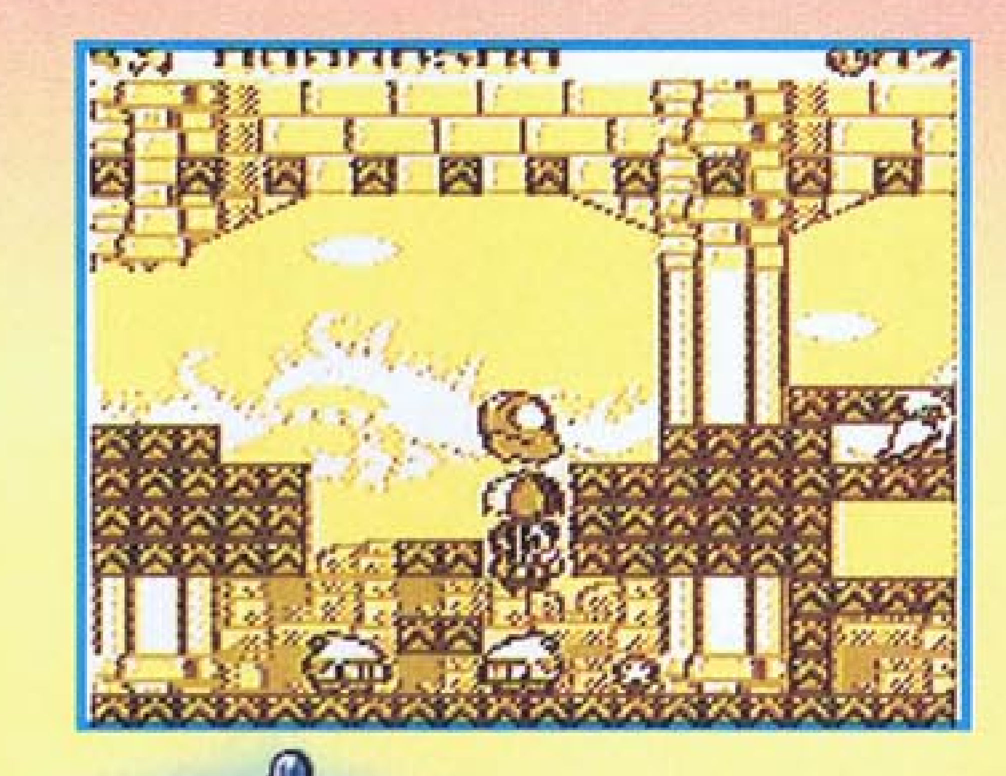
HAL/NINTENDO
DEPORTIVO
P.V.P.: 8.490 pts. 8 Megas
Jugadores: 1 ó 2
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuac.: Infinitas
Nº de Fases: 60 Equipos

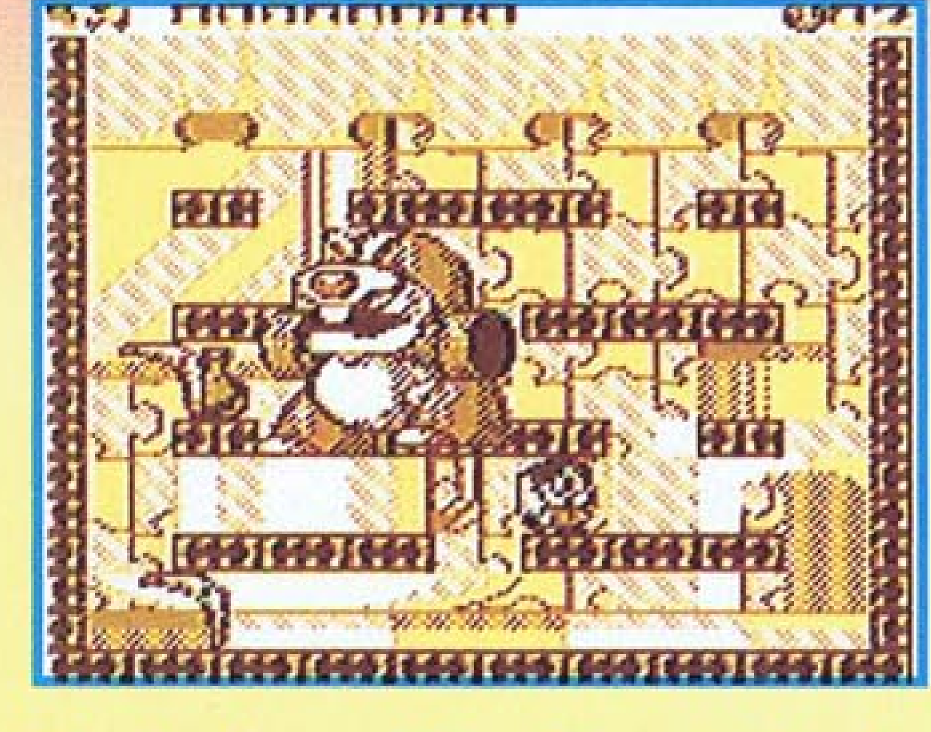
GRÁFICOS: GENIAL
SONIDO: MUY BUENO
JUGABILIDAD: MUY BUENO
DIVERSIÓN: MUY BUENO

Un cartucho que sabe lo que es el basket y lo trata con mimo y respeto. Una pasada de realismo y originalidad.



Parasol Stars



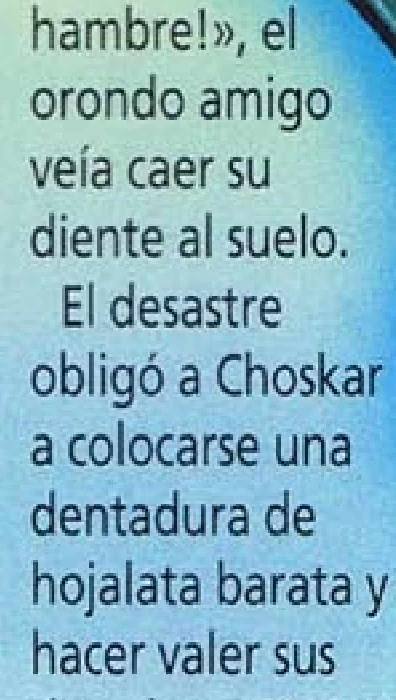


La simpleza gráfica del cartucho de Ocean se transforma en calidad con la presencia de potentes enemigos.

Dos y media de la tarde, hora de comer. Bub y Bob charlaban animadamente en un restaurante «chinaka» mientras degustaban un sabroso rollito de primavera. Justo a su lado, Choskar, un obeso cocinero etíope famoso por su «habilidad» en el fútbol sala, terminaba un arroz tres delicias que él mismo se había preparado.

En lo mejor del almuerzo hizo su entrada un personajete delgado y simpaticón. Giancarlo era su nombre y el hambre su bandera. Sin mediar palabra y en un alarde de reflejos, el siniestro desconocido arrebató el arroz del plato del orondo Choskar. La cosa no habría pasado a mayores si en ese momento Choskar no le hubiese dado un mordisco a la cuchara. Pero no fue así. Y mientras Giancarlo farfullaba algo como «¡Juro que nunca volveré a pasar hambre!», el orondo amigo veía caer su diente al suelo.

Los niveles en que se divide «Parasol Stars» vienen a ocupar una o dos pantallas como máximo.

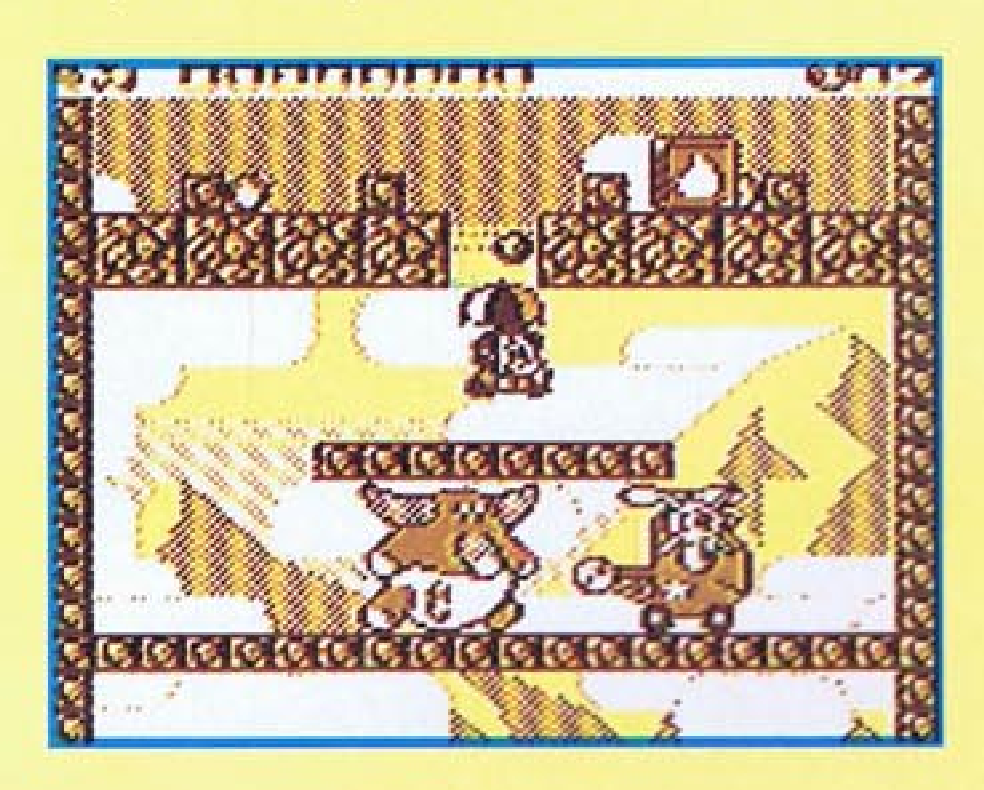


El desastre obligó a Choskar a colocarse una dentadura de hojalata barata y a hacer valer sus derechos. Giancarlo, por su parte, al olerse el enfado, fue en busca de Von Bubba, un malvado criminal famoso ya por sus siniestras apariciones en «Rainbow Island» y «Bubble Bobble». Y lo encontró. Vaya que si lo encontró. Y le pidió ayuda. Y como Von Bubba le debía un favor, decidió avalar su acción y ponerse de su lado. Eran tal para cual.

Pero Bub y Bob eran muy solidarios. Y no les gustaba dejar mal a la gente. Por eso decidieron tomar cartas en el asunto y ayudar al gran Choskar. ¿Cómo? Parasol en mano contra batallón de enemigos y dificultades.

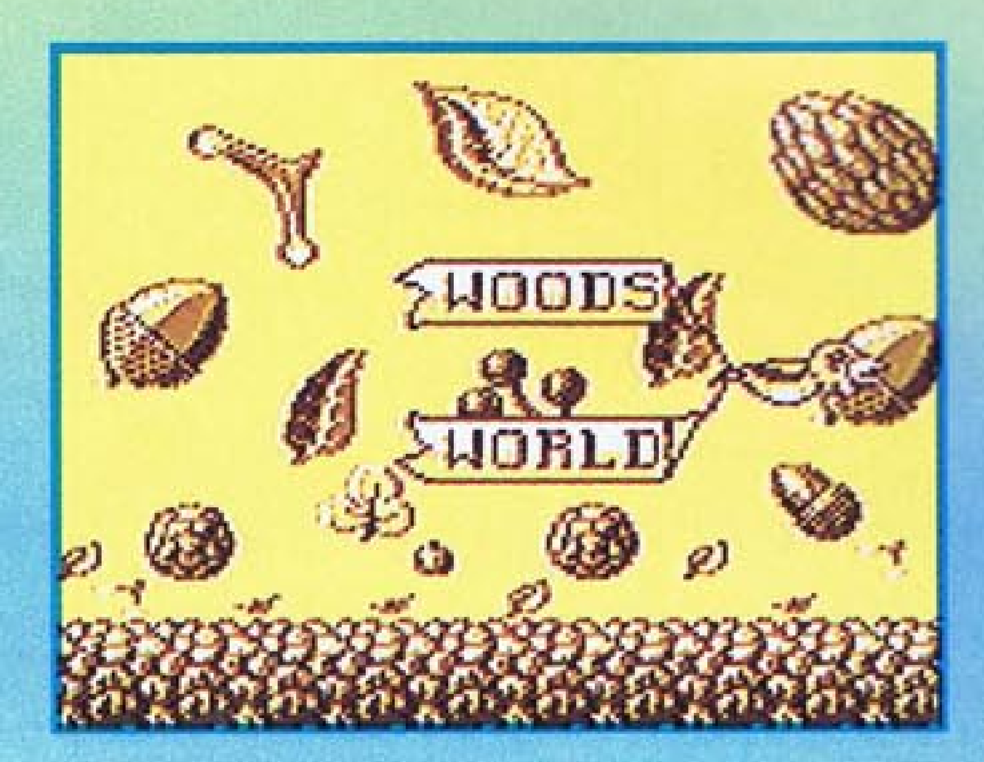
Así empieza la historia, algo inventada, de «Parasol Stars». Con un cuento muy

chino que a la hora de ponerlo en Game Boy queda más o menos así: gracioso y plataformero arcade lleno de niveles y enemigos fin de fase. Con mucho humor, simpatía y toda la fantasía de sus predecesores (Bubble Bobble, Rainbow Island) al descubierto. Ah! que estamos siendo algo imprecisos. Bueno, no seáis impacientes, que ahora mismo lo vemos.

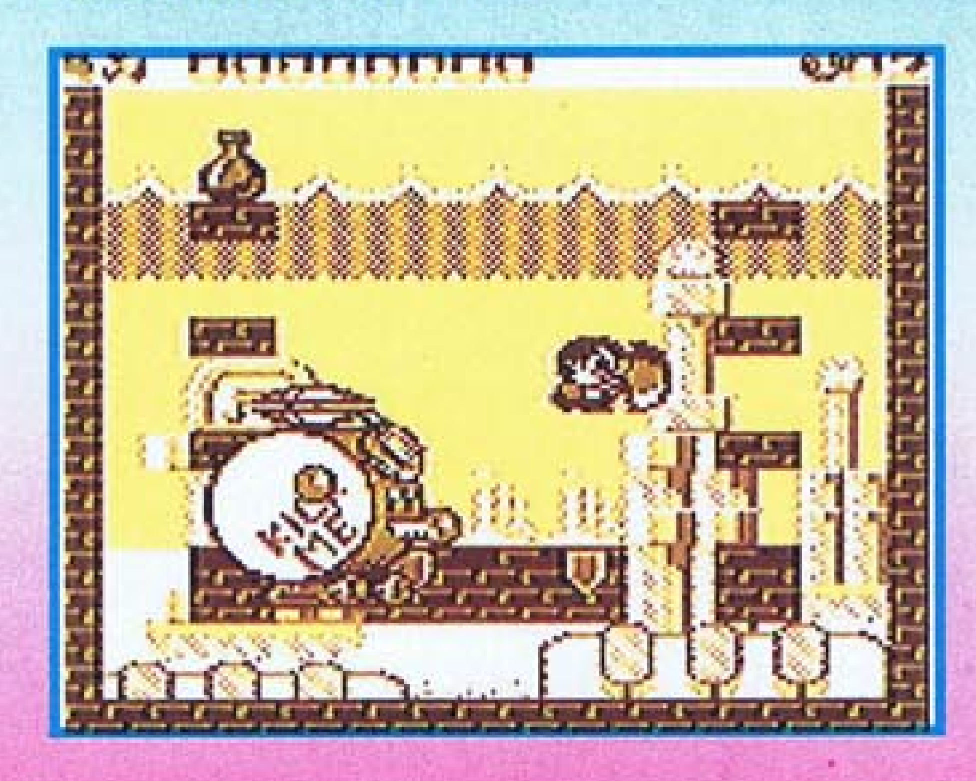


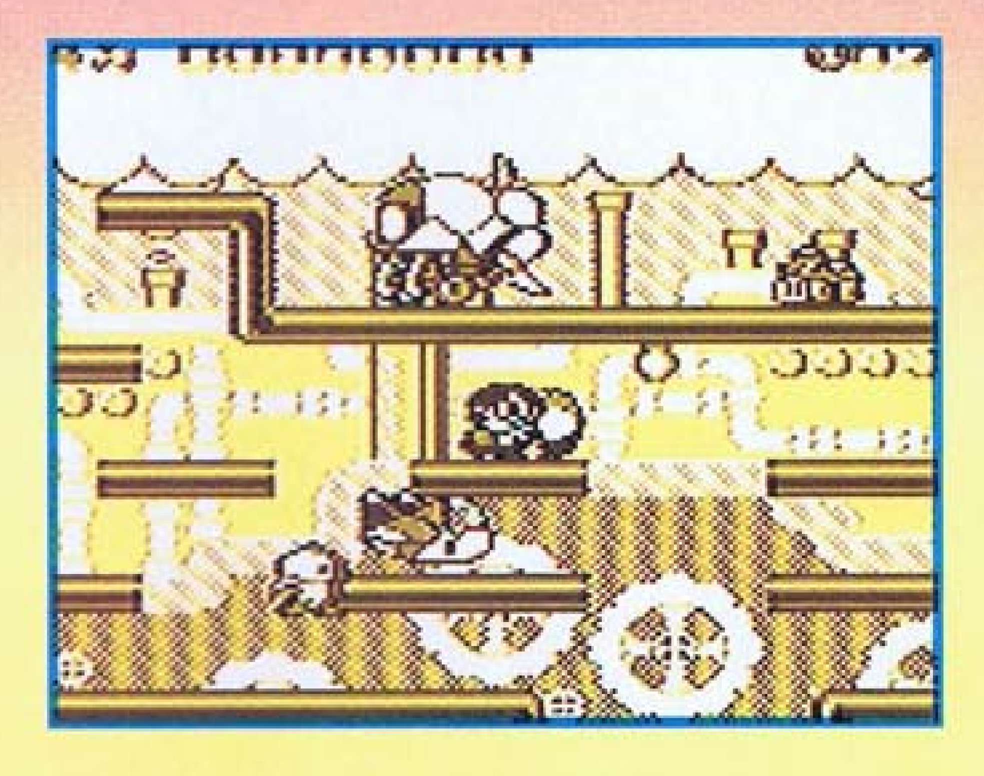
Sombrillas y «H2O»

«Parasol Stars» es fiel heredero de las consignas de sus «papás». Tiene una estructura muy similar -y divertida- a la que visteis en los juegos de los que bebe, y un entusiasmo idéntico. Numerosísimas fases, subniveles incluídos, infinidad de enemigos y, ahí va la distinción, ¡¡gotas



«Parasol Stars» es un buen juego de plataformas que aprovecha a Bub y Bob para entrar en la lista de los grandes arcades.





Uno de los pequeños defectos de este cartucho es el enredo gráfico que preside algunas pantallas.

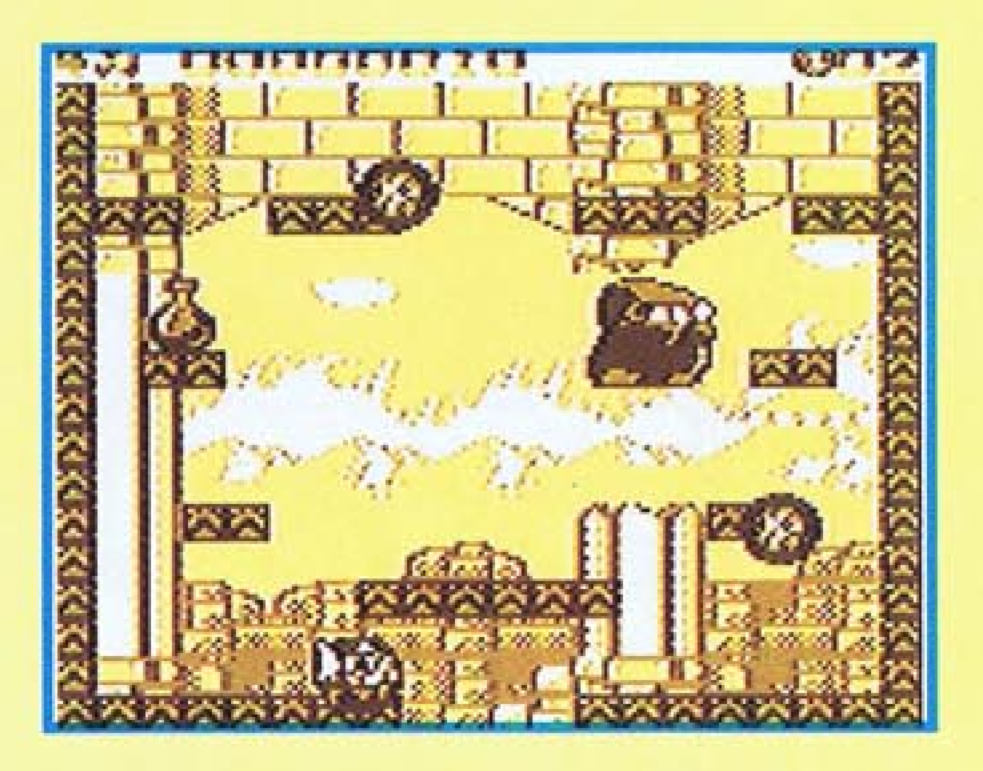
de agua!!. Sí, gotas de agua y además aliadas, ya que podremos arrojarlas contra nuestros enemigos mediante el famoso parasol. Y es que este artilugio, mitad sombrilla mitad paraguas, es un arma de las buenas. No sólo vale para achuchar agua, sino que también podremos emplearlo para atizar sin piedad a cuanto ser repulsivo se cruce en





nuestro camino. Sencillo, ¿no? Pues no, no todo será tan sencillo como parece. Ejemplos: enemigos que deberéis debilitar previamente con masas acuáticas antes de poder usar el parasol, gotas de agua de diversos usos y formas, que tendréis que saber utilizar en momentos adecuados. Y por si esto fuera poco y para redondear la oferta, una serie de objetos que os ofrecerán una utilísima ayuda en los momentos más complicados.

¿Qué?, ¿asustados? Pues tranquilizaos. «Parasol Stars» es un juego directo, de los que van al grano y sólo se pierde, si hay que perderse, en movimientos, en alegría, en dinamismo y en -¡qué diablos!-

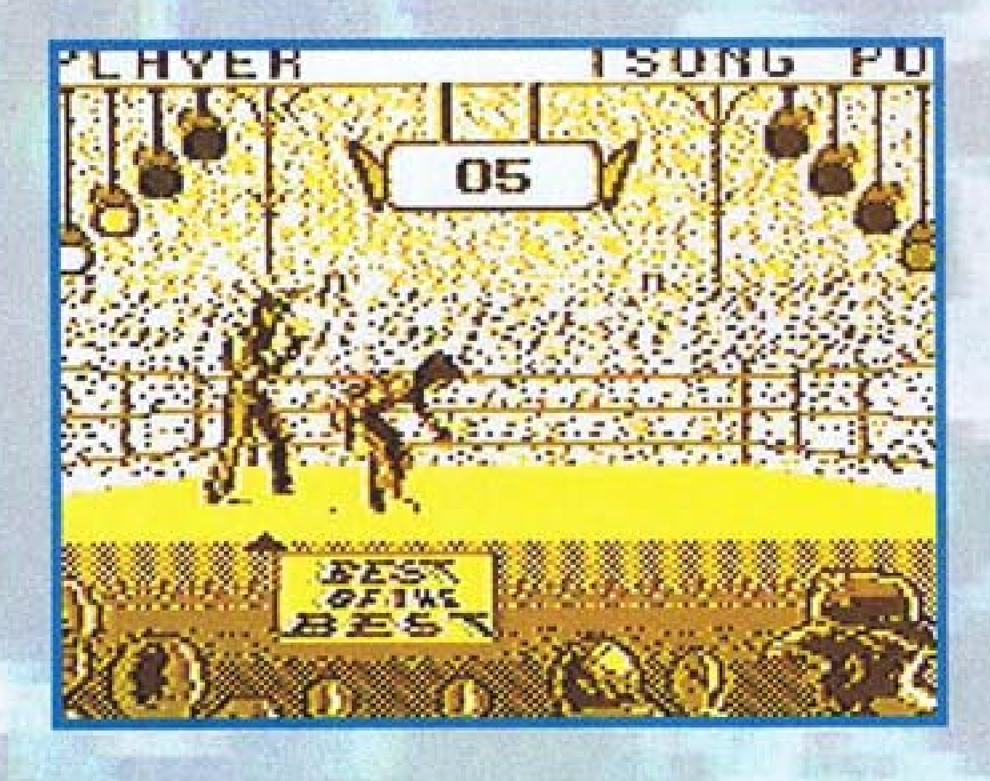


orígenes. Ni tan sencillo ni tan difícil, pero que sepáis que hay que pensar, que hay que usar la cabeza, los pies y todo lo que se tenga a mano. Palabra.



Best of the Best

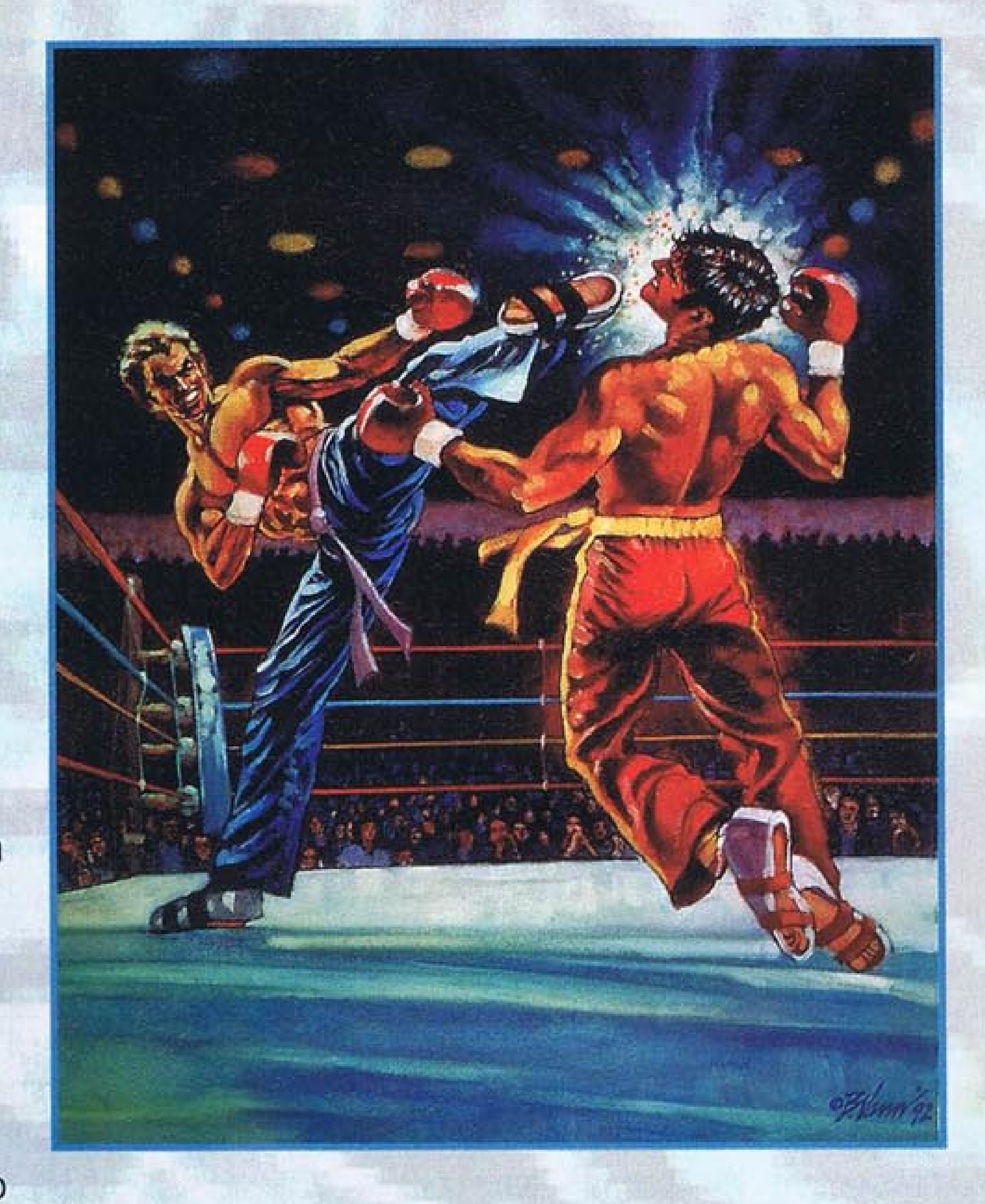
El «Kick Boxing», ese full-contact que se practica vestido de calle, sobre la superficie de algún garaje escondido y en el que vale cualquier cosa, ya es de sobra conocido por todos vosotros. Quizá por nuestras alabanzas hacia los programas de Panza, quizá por la popularidad que han alcanzado las películas de Van Damne, lo cierto es que este juego de hombre duros ha impactado en nosotros de una forma rabiosa. La mezcla entre violencia y deporte sucio que significa este boxeo Thai, debe atraer al personal más deseoso de acción. Buena prueba de su éxito es «Best of the Best», la conversión made in Loriciel del genial «Panza Kick Boxing».



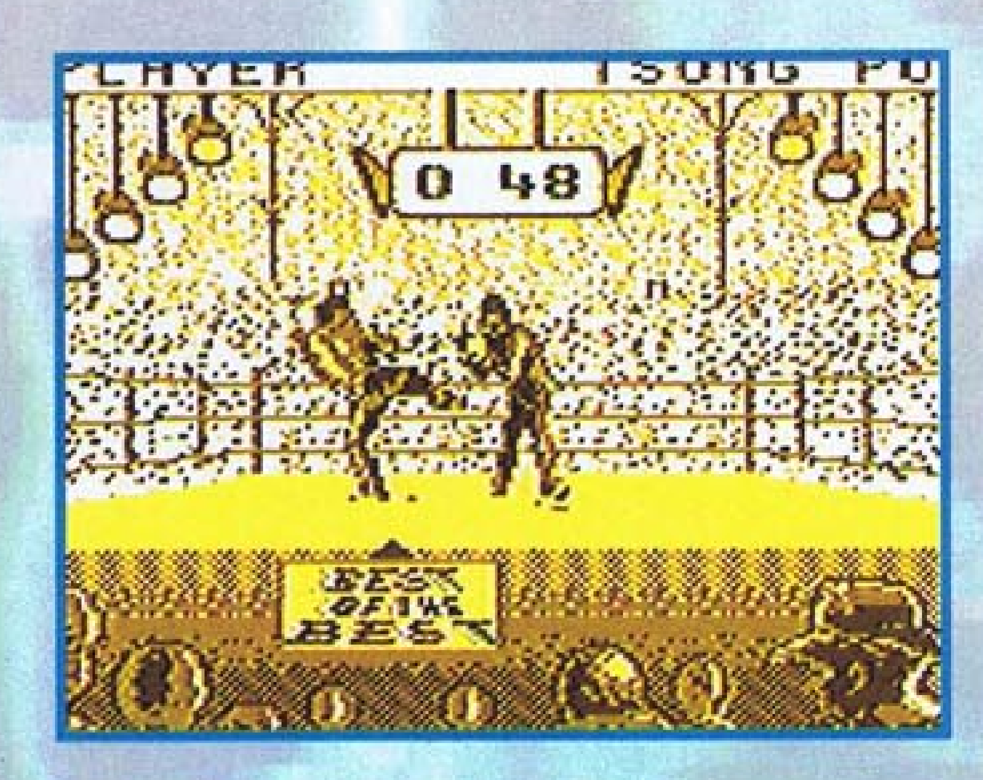
Golpes sonados

Pero no es la bestia tan fiera como la pintan. En «el mejor de los mejores», el kick se hace deporte, con todas las palabras, se disputa sobre un ring, con protectores, y aunque se dan todos los golpes del mundo, la verdad es que se tiende a derrotar al adversario, y no a machacarlo. En este sentido, el cartucho de Loriciel pone a nuestra disposición todas las opciones posibles y toda la facilidad de manejo que necesita un juego de este tipo. No sólo se puede salvar y cargar la partida, entrenarse, elegir entre una tabla de hasta 8 estrategias diferentes, sino que además se lucha, fácil y bien, y se deja ver que uno es capaz de aclimatarse.

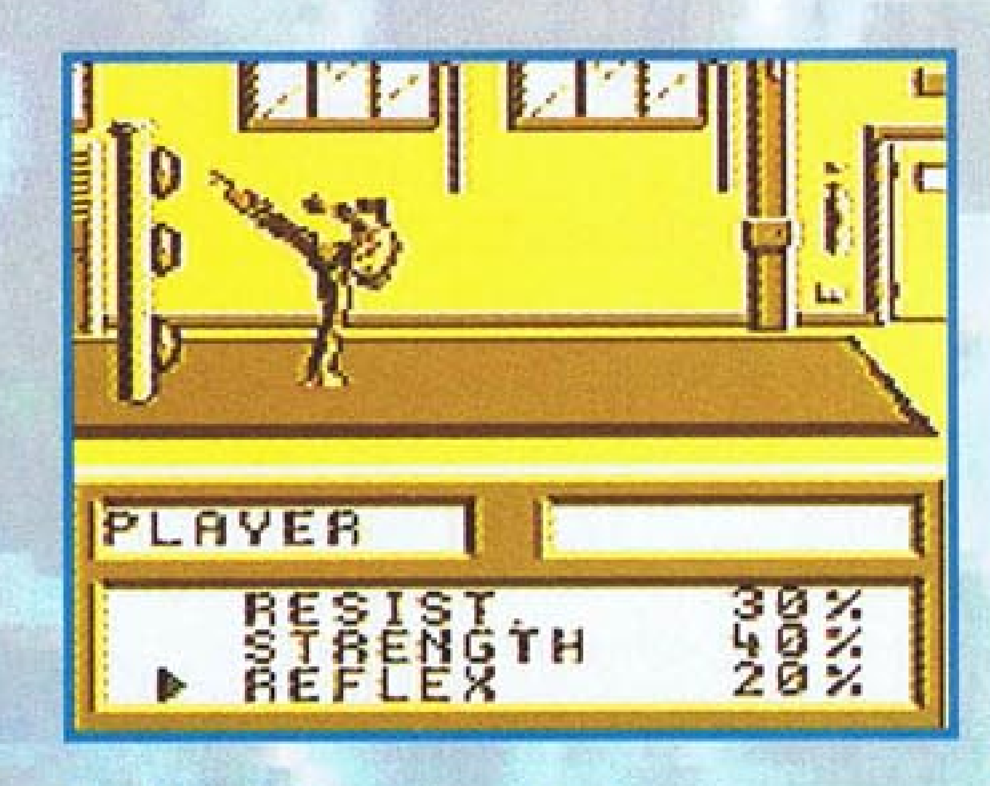
El despliegue opcional se apoya a su vez en un buen plantel técnico. Se ha aspirado a la realidad y eso es lo que se ha conseguido. Animaciones digitalizadas, movimientos perfectos y creíbles, sonidos que permiten notar cada panzada y un concepto de la lucha que terminar por agradar y convencer. ■





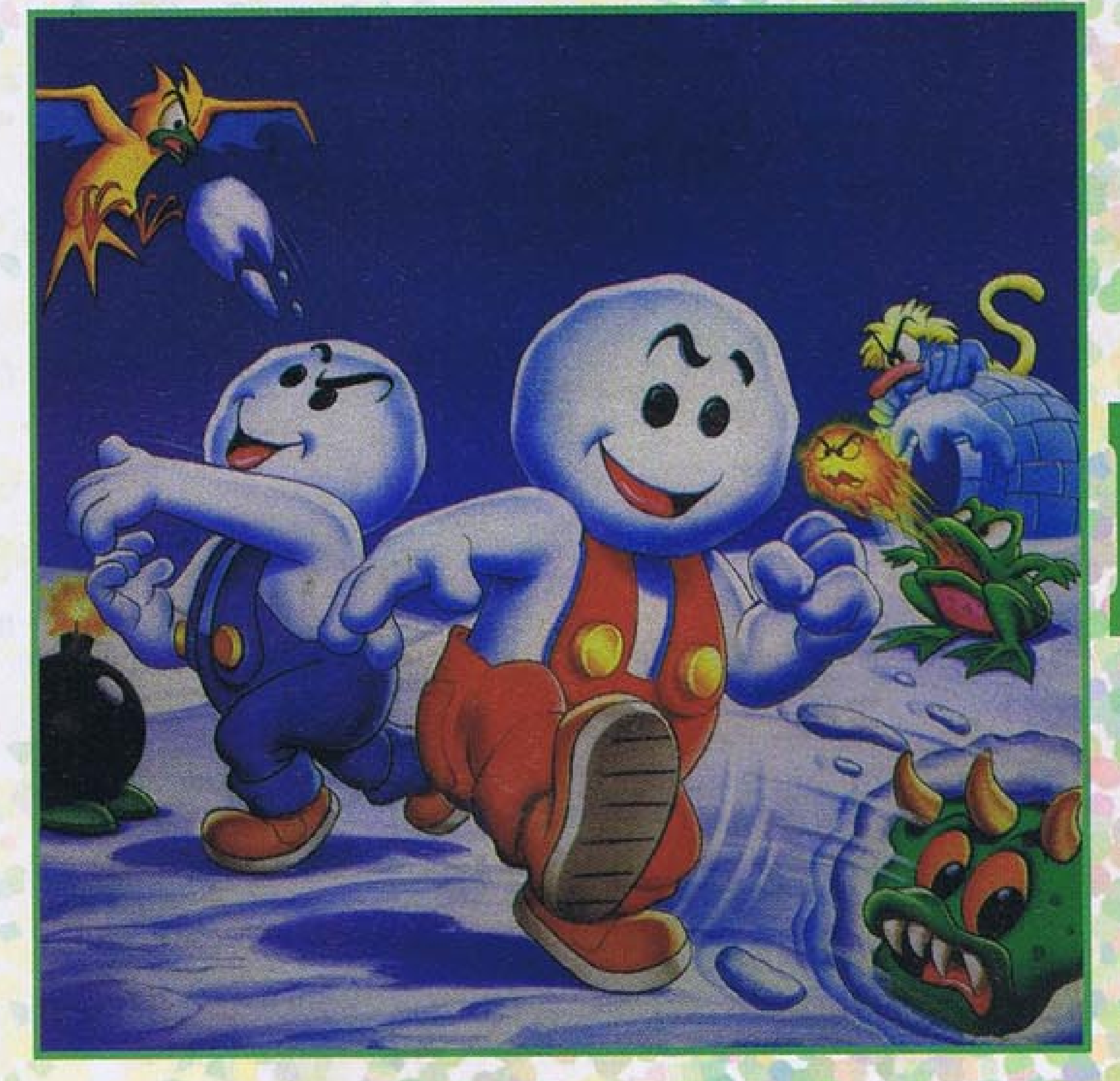


El cartucho de Loriciel es un auténtico espectáculo para los sentidos: movimientos, gráficos...



Loriciel ha procurado hacer un juego realista Y la verdad es que no se le ha pasado una.

Snow Brothers



Los Snow Brothers han vuelto a la carga. Tanto tiempo sin hacer nada (tras su paso por Game Boy) les había minado la moral y bajado el ánimo hasta límites insospechados. Por eso y sólo por eso dejaron que el malvado Rey Scorch secuestrara a las princesas de Escarcha. No son malos, pero sí todo lo traviesos que pueden. Hacen la pifia y luego salen voluntarios para el rescate. Todo sea por cuidar el cuerpo y el alma.

Dos chalados en la nieve

Y así fue como Nick y Tom, los héroes de la nieve, se hicieron además dueños de la acción. Confirmaron que tenían todo el permiso de Capcom para pasárselo en grande y exigieron a sus creadores que permitieran su participación simultánea en el asunto. Que así sería más divertido y, claro, mucho más fácil. Dicho y hecho. La genial compañía americana les incluyó a pares y el juego terminó por engancharles. A ellos y a cualquiera. Porque «Snow Bros» era lo más facilón y sencillo del mundo pero tenía todas las gotas de originalidad, técnica y diversión que se le podían reclamar. Imaginaos la escena: una pantalla llena de colores y plataformas, mil bichejos que no dejan de aparecer y un par de chavales (uno, si jugáis con vosotros mismos) lanzando bolas de nieve a discrección. Ideal, ¿verdad? Pues no paraba ahí la cosa. Cada vez que los intrépidos hermanos acababan una pantalla, otra, mucho más interesante y complicada, les volvía a hacer sudar la gota gorda. Y luego otra, y otra, y así hasta diez, que es cuando aparecía el malvado jefe de nivel y les apedreaba con su enorme presencia y gritos huracanados (y así hasta cinco súper jefes). Pero no les importaba en absoluto. Estos chicos estaban dispuestos a todo y sólo necesitaban de vuestro apoyo para sacar las cosas adelante. ¿Estáis dispuestos a prestárselo? Pues tenéis garantizada la diversión...





«Snow Bros» es de esos cartuchos que hay que jugar muchas veces para tomarle la medida.





Sonic Blastman

¿Cómo?, ¿he oído Sonic?... ¿para Super Nintendo? Pero vamos a ver, ¿no era Sonic la mascota de Sega y Mario la de Nintendo? ¿Qué hace Sonic aquí? Bueno, basta de preguntas que vamos a aclarar el lío. El Sonic que hoy traemos hasta estas páginas no es el de Sega, ni se le parece, ni tiene que ver, ni nada de nada. Este Sonic es Blastman, es decir, el hombre ráfaga, trueno o tempestad. No es un erizo o puercoespín, es más bien una bestia humana grande y fuerte, que se parece más a los Caballeros del Zodíaco que a un súper héroe de la Marvel. Y no está en la Tierra para salvar a pequeños animales de un bosque -ni cargarse a Robotnik-, sino para hacerse cargo del planeta entero -niños y mujeres desvalidas incluídas-, que así son los héroes cósmicos y así quieren que les consideremos y entendamos.



Algunas de las animaciones del héroe son fantásticas. Sobre todo a la hora de pegar golpes.

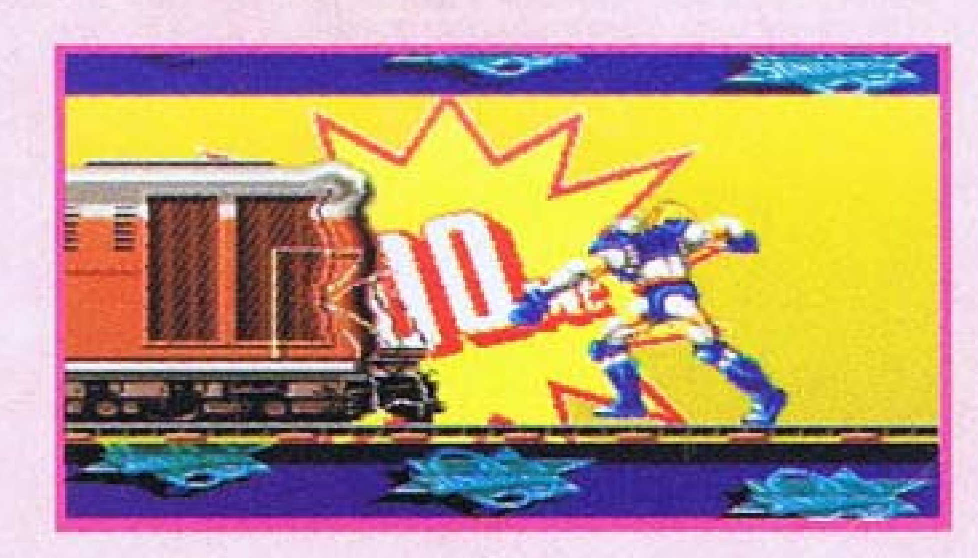




Sonic Blastman es un juego de acción a golpes muy en la línea de «Rival Turf», pero más gracioso.

Héroe de cara a la galería

El planteamiento de Sonic Blastman es muy sencillo. Responde a la idea de arcade de lucha con enemigos gigantescos: algo así como un «Final Fight» o «Rival Turf», pero con mucho humor. ¿Humor? Sí, porque el azulado héroe de la aventura, no sólo pega como nadie sino que además pega de risa. De no ser por estos golpes de risa, y por algún detalle original, Sonic no pasaría a la historia más que por el nombre. Y es que a pesar de su calidad gráfica y originalidad congénita, nuestro prota es un héroe torpón, muy escaso de animaciones y lento. Lo uno por lo otro. Grandes y bonitos muñecos protagonistas, sólo que algo cortos y lentorros, y muchas risas a todos los niveles, que no sabéis cómo se agradecen. AH! y no os liéis con el nombre...







TAITO
ARCADE
P.V.P.: No disponible. 8 Megas
Jugadores: 1
Niveles de Dificultad: 3
Nº de Continuaciones: 3
Nº de Fases: Desconocido

	Regular	Bueno	Muy bueno	Genial
GRÁFICOS			MUY BUENO	
SONIDO		BUENO		
JUGABILIDAD		BUENO		
DIVERSIÓN			MUY BUENO	

Súper héroes así son los que hacen falta. Grandes, fuertes y con sentido del humor. Lástima el movimiento.

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡¡EN RELOJ!!!

NUEVO EN ESPAÑA

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

NT

NOMBRE.......................................APELLIDOS..
DOMICILIO..LOCALIDAD......................
PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO.........................

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta...
Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Selección

ARCADE

1- STREET FIGHTER II
CAPCOM
16 MEGAS
11.990 PTS
«Nunca se ha visto nada mejor y tan grande sobre una consola. Un númeri uno indiscutible y duradero»

2- AXELAY
KONAMI
8 MEGAS
9.990 PTS
«El mejor y más original matamarcianos que podrás jugar en Super Nintendo»

3- SUPER PARODIUS
KONAMI
8 MEGAS
9.990 PTS
«Una parodia genial de las andanzas de Gradius. Divertido y técnicamente perfecto»

4- SUPER GHOULS'N GHOSTS
CAPCOM
8 MEGAS
8.990 PTS
«Un Sir Arthur venido a más»

5- FINAL FIGHT
CAPCOM
8 MEGAS
9.990 PTS
«Una conversión casi, casi perfecta de la recreativa»



6- U.N. SQUADRON
CAPCOM
8 MEGAS
9.990 PTS
«El arcade de siempre con toqes de genialidad»

7- SUPER PROBOTECTOR
KONAMI
8 MEGAS
8.990 PTS
«Máxima adicción para dos jugadores simultáneos»

8- SUPER SMASH TV
ACCLAIM
8 MEGAS
8.990 PTS
«El show más violento de la televisión mundial»



9- DARIUS TWIN
TAITO
8 MEGAS
9.990 PTS
«El clásico de los mata-mata elevado a la máxima potencia. Y dos jugadores»

10- JOE & MAC CAVEMAN NINJA
ELITE
8 MEGAS
9.990 PTS
«Los trogloditas con más marcha de toda la historia de los videojuegos»

AVENTURA

1- THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO
8 MEGAS
6.990 PTS
«Misterio y leyenda para la mejor aventura del mundo»

2- SUPER STAR WARS
LUCASARTS
8 MEGAS
10.490 PTS
«Una auténtica delicia para todos los sentidos»

3- PRINCE OF PERSIA
KONAMI
8 MEGAS
9.990 PTS
«La aventura hecha arte, leyenda y animación»



4- SUPER CASTLEVANIA IV.
KONAMI
8 MEGAS
9.490 PTS
« Músicas de lujo para una aventura de lujo. Lo mejor de Simón Belmont»

5- ANOTHER WORLD
DELPHINE/INTERPLAY
8 MEGAS
10.490 PTS
«Una aventura de cine. Tanto en su desarrollo como en la técnica empleada»

6- LEMMINGS
SUNSOFT
8 MEGAS
9.990 PTS
«Magnífica versión Sunsoft del clásico de los bichos»

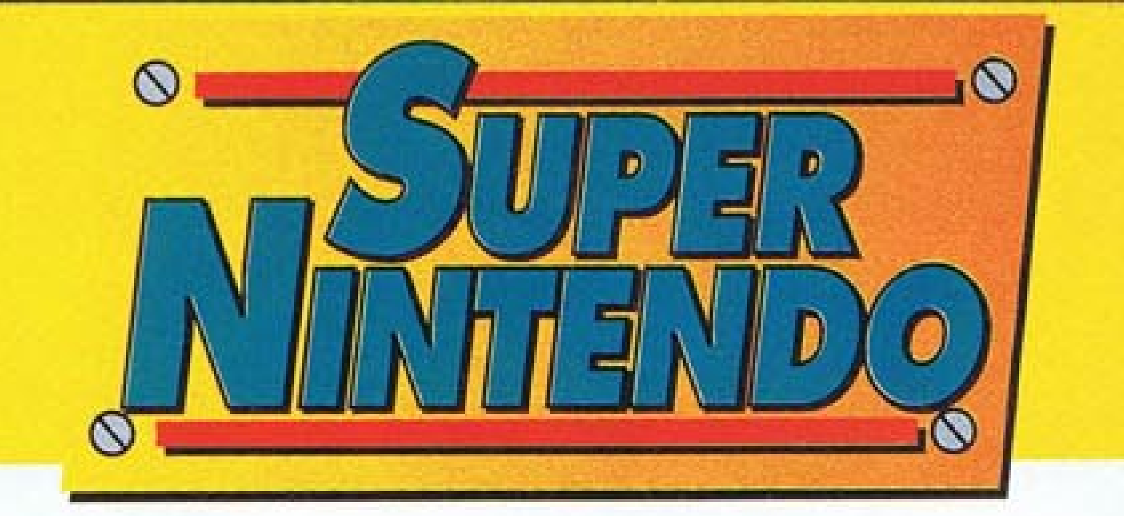
7- THE ADDAMS FAMILY
OCEAN
8 MEGAS
9.490 PTS
«Se adueñaron de la pantalla del cine y ahora quieren hacer lo mismo en la de 16 bits»

8- DRAGON'S LAIR
ELITE
8 MEGAS
9.990 PTS
«Dirk, el intrépido, está de nuevo en marcha»

9- SUPER ADVENTURE ISLAND
HUDSON SOFT
8 MEGAS
9.990 PTS
«Un héroe totalmente discotequero»



10- MAGIC SWORD
CAPCOM
8 MEGAS
10.990 PTS
«Un cartucho presidido por ambientes medievales, espadas mágicas y héroes de cuento»



DEPORTIVO

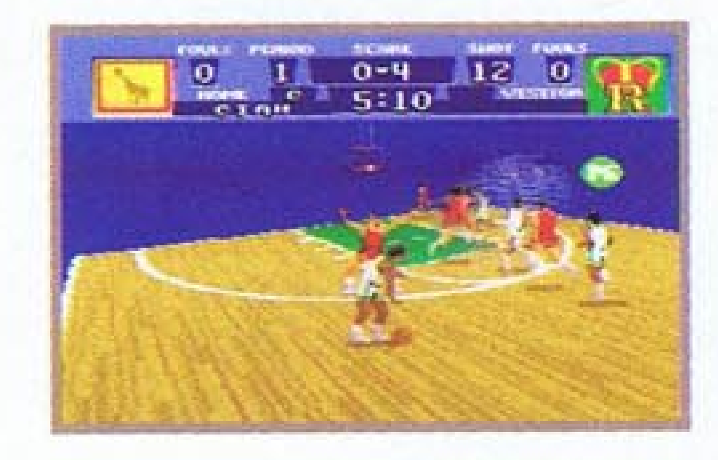
1- PILOTWINGS
NINTENDO
8 MEGAS
8.490 PTS
«Un gran simulador de deportes de alto riesgo»

2- SUPER TENNIS
NINTENDO
4 MEGAS
6.990 PTS
«No conocemos un simulador de tenis más real»



3- SUPER SOCCER
NINTENDO
4 MEGAS
6.990 PTS
«Diversión y adicción a raudales para el mejor fútbol de todos los tiempos»

4- HOLE IN ONE
HAL
4 MEGAS
8.990 PTS
«El simulador de golf más adictivo del momento. Fácil, sencillo y deliciosamente jugable»



5- WORLD LEAGUE BASKETBALL
NINTENDO
8 MEGAS
8.490 PTS
«El mejor basket del mundo, a escena»



6- F- ZERO
NINTENDO.
4 MEGAS
6.990 PTS
«El modo 7 a toda potencia»

7- TOP GEAR
KEMCO
4 MEGAS
9.990 PTS
«Pasión por la velocidad»

8- EXHAUST HEAT
OCEAN
8 MEGAS
10.990 PTS
«Sólo para campeones»

9- BEST OF THE BEST
LORICIEL
8 MEGAS
9.990 PTS
«El mejor de los mejores»

10- SUPER WWF
ACCLAIM
8 MEGAS
9.490 PTS
«Las últimas técnicas de digitalización, a disposición del espectáculo americano»

HÉROES

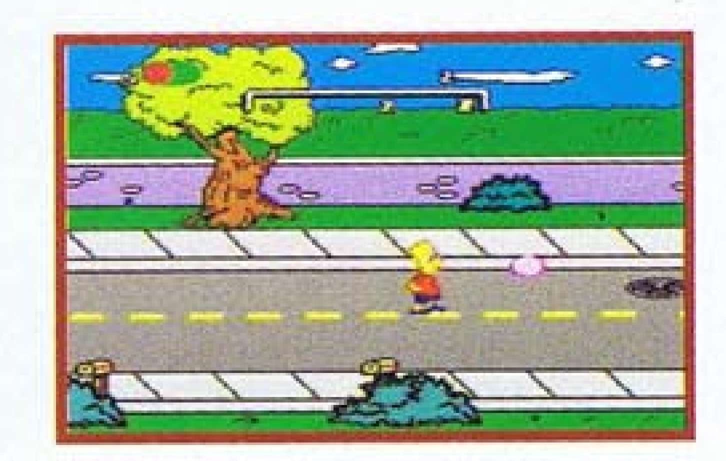
1- THE MAGICAL QUEST
CAPCOM
8 MEGAS
12.490 PTS
«La mejor puesta en escena de Mickey en mucho tiempo»



2- SUPER MARIO WORLD
NINTENDO
4 MEGAS
7.990 PTS
«La mascota de Nintendo en su mayor y mejor aventura»

3- SUPER MARIO KART
NINTENDO
4 MEGAS
7.490 PTS
«A Nuestro bigotudo preferido le encanta montar en kart»

4- BART'S NIGHTMARE
ACCLAIM
8 MEGAS
9.990 PTS
«Para alucinar en colores»



5- SUPER T.M.H.T. IV
KONAMI.
8 MEGAS.
9.490. PTS.
Los seres verdosos más ilustres de toda la galaxia.

6- KRUSTY´S SUPER FUNHOUSE
ACCLAIM
8 MEGAS
9.490. PTS
«Como el flautista de Hamelin, pero en payaso»

7- SPIDERMAN X-MEN
ACCLAIM
8 MEGAS
9.990. PTS
«Un juego de superhéroes para superhéroes»

8- ROBOCOP 3
OCEAN
9.490.PTS
« Una arcade de los grandes. Espectacular»

9- MARIO PAINT
NINTENDO
8 MEGAS.
11.990 PTS
«Cartucho para niños inquietos y adultos sin verguenza que viene con ratón, cargado de músicas y el patrocinio de nuestro héroe favorito»

10- SONIC BLASTMAN
TAITO
8 MEGAS
No disponible
«El héroe que pegaba los golpes con más gracia del planeta Tierra»

Selección

ARCADE

1- SUPER SPY HUNTER
SUNSOFT
2 MEGAS
7.990 PTS
«Un auténtico juegazo de coches cuya acción te pegará a la pantalla»

2- PANIC RESTAURANT
TAITO
1 MEGA
8.990 PTS
«Aunque simple, es uno de los más juegos juegos que puedes encontrar para Nes»

3- SHADOW WARRIORS II
TECMO
2 MEGAS
7.990 PTS
«Emoción puro Ninja»



4- BUGS BUNNY BLOWOUT
KEMCO
1 MEGA
7.990 PTS
«Un conejo con suerte»

5- CHIP & DALE
CAPCOM
2 MEGAS
7.900. PTS
«Bonitos gráficos, gran sonido y mucha diversión»



6- JACKIE CHAN
HUDSON SOFT
2 MEGAS
7.900 PTS
«Gráficos alucinantes y una estupenda sensación de jugabilidad»

7- SNOW BROTHERS
CAPCOM
1 MEGA
NO DISPONIBLE
«Bolas de nieve por todas partes y acción simultánea de dos jugadores»

8- GAUNTLET II
MINDSCAPE
2 MEGAS
7.400 PTS
«Fenomenal y mágico cartucho repleto de complicados laberintos»

9- DYNABLASTER
HUDSON SOFT
1 MEGA
7.100 PTS
«El clásico Bomberman en su mejor versión. Hasta tres jugadores a la vez»

10- GRADIUS
KONAMI
1 MEGA
5.990 PTS
«El mejor arcade de naves que existe, hoy por hoy, para tu N.E.S. Magnífico»

AVENTURA

1- MANIAC MANSION
JALECO/ LUCASARTS
2 MEGAS
9.990 PTS
«Sensacional cartucho que escapa de los argumentos tradicionales»

2- STAR WARS
LUCASARTS
2 MEGAS
7.790 PTS
«Maravillosa recreación de la genial pelicula de G. Lucas»

3- THE LEGEND OF ZELDA
NINTENDO
2 MEGAS
7.990 PTS
«Primera y gran oportunidad de conocer al genuino Link»



4- THE EMPIRE STRIKES BACK
LUCASARTS
2 MEGAS
7.790 PTS
«En la línea de la primera parte. Igual de soberbia y magistral»

5- SIMON´S QUEST
KONAMI
2 MEGAS
6.600 PTS
«Segunda y gran parte del clásico Castlevania»



6- ZELDA II, A LINK TO THE PAST
NINTENDO
2 MEGAS
8.990 PTS
«Vuelve Gannon a hacer de las suyas. Adicción suprema»

7- MISSION: IMPOSSIBLE
PALCOM SOFTWARE
2 MEGAS
7.990 PTS
«En manos del juego de espías más difícil de la historia»

8- DRAGONS LAIR
ELITE
2 MEGAS
7.990 PTS
«Atractiva y dificilísima propuesta para profesionales del pad»

9- SOLSTICE
SOFTWARE CREATIONS
2 MEGAS
7.050 PTS
«La búsqueda del Báculo de Demnos constituye una de las grandes aventuras de N.E.S.»

10- LITTLE NEMO
CAPCOM
1 MEGA
7.990 PTS
«Una historia para niños. Con un niño de protagonista en un fantástico mundo de color»



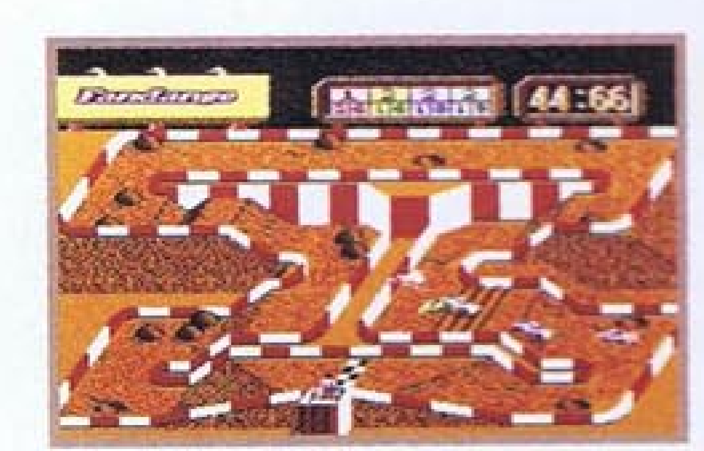
DEPORTIVO

1- NES OPEN TOURNAMENT GOLF
NINTENDO
2 MEGAS
6.990 PTS
«El mejor juego de Golf que hay para N.E.S.»

2- BLADES OF STEEL
KONAMI
1 MEGA
6.990 PTS
«Un gran juego de Hockey sobre hielo»



3- SUPER OFF ROAD
RARE
2 MEGAS
6.990 PTS
«Toda la emoción del 4X4 en un cartucho preparado para cuatro pilotos a la vez»



4- SUPER SPIKE V'BALL
TECHNOS
1 MEGA
6.990 PTS
«La playa, el sol y el deporte de moda en un buen cartucho»

5- WORLD CUP SOCCER
TECMO
2 MEGAS
6.990 PTS
«Un juego de campeonato»

6- TRACK & FIELD IN BARCELONA
KEMCO/KONAMI
2 MEGAS
6.990 PTS
«La versión más jugable del clásico de las máquinas recreativas»

7- R.C. PRO AM
NINTENDO
2 MEGAS
5.990 PTS
«Divertidísimo juego de competición de coches radiocontrol»

8- DOUBLE DRIBBLE
KONAMI
2 MEGAS
6.990 PTS
«Fue el primer juego de basket y continúa siendo el mejor»

9- PUNCH OUT!!
NINTENDO
2 MEGAS
6.990 PTS
«Un boxeo para púgiles en forma»

10- GOLF
NINTENDO
2 MEGAS
3.900 PTS
«Un precio asequible para un cartucho que vale su peso en oro. Fácil, divertido y muy adictivo. Para Seves en racha»

HÉROES

1- SUPER MARIO BROS. 3
NINTEND
4 MEGAS.
8.990 PTS
«La gran aventura de Mario»

2- BATTLETOADS
TRADEWEST
4 MEGAS
8.990 PTS.
«Técnicamente el mejor cartucho para tu N.E.S. Divertido y difícil»

3- BATMAN, RETURN OF THE JOKER
SUNSOFT
2 MEGAS
NO DISPONIBLE
«La mejor aventura de Batman hasta el momento»



4- TOM & JERRY
HI TEC
2 MEGAS
7.990 PTS
«Dedicado a los amantes de las plataformas. Simpático y dificilillo»

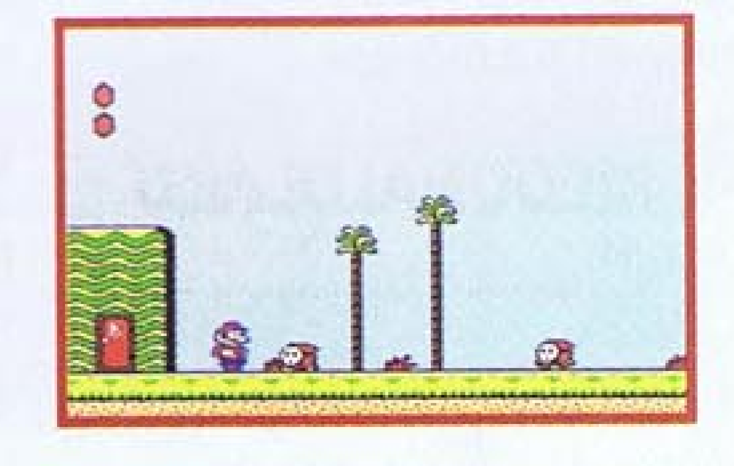
5- THE FLINTSTONES
TAITO
2 MEGAS
8.990 PTS
«Los geniales picapiedra protagonizan una aventura absolutamente inolvidable»

6- BART VS. THE WORLD
ACCLAIM
2 MEGAS
8.990 PTS
«Otra de misterio para un Bart cada dia más loco»

7- MEGAMAN 3
CAPCOM
2 MEGAS
7.990 PTS
«Las andanzas de Megaman en su mejor cartucho para la Nes»

8- ROBOCOP II
OCEAN
2 MEGAS
7.990. PTS
«Acción monstruosa para la segunda del hombre máquina»

9- SUPER MARIO BROS.
NINTENDO
2 MEGAS
5.990 PTS
«El primero de la saga. Y uno de los mejores.»

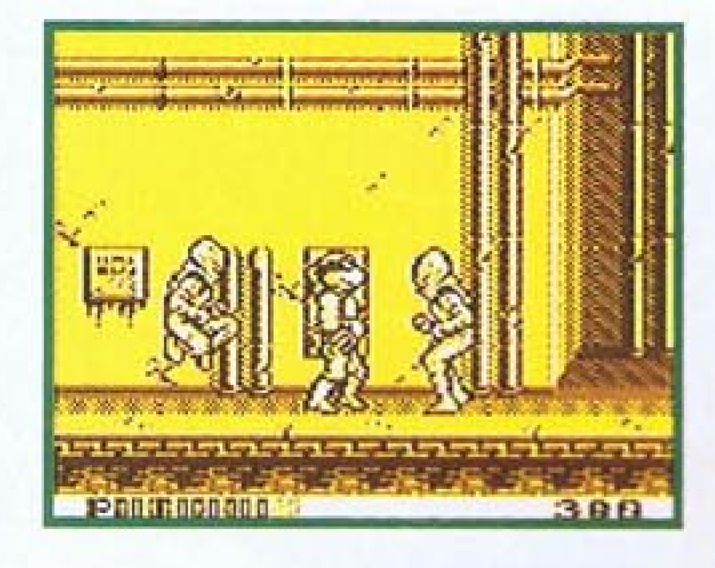


10- SUPER MARIO BROS. 2
NINTENDO
2 MEGAS
7.990 PTS
«Un Mario extraño, pero exactamente igual de genial y jugable que sus hermanos»

Selección

ARCADE

1- T.M.H.T. 2
KONAM
2 MEGAS.
5.490 PTS
«De lo mejorcito que hay en Game Boy»



2-TERMINATOR 2, THE ARCADE GAME
ACCLAIM
1 MEGA
4.990 PTS
«Una batalla cibernética totalmente personalizada»

3- T.M.H.T.
KONAMI
1 MEGA
4.490 PTS
«Cowabunga! Todo el poder ninja en tus manos»

4- MCDONALDLAND
VIRGIN
1 MEGA
4.990 PTS
«Más sabroso aún que las propias hamburguesas de McDonald»

5- NEMESIS
ULTRA GAMES
1 MEGA
4.490 PTS
«Es el rey de la Galaxia y no ha dejado de demostrarlo»

6- HOOK
OCEAN
1 MEGA
5.490 PTS
«Una aventura al estilo Spielberg con un Peter grande de protagonista»



7- DOUBLE DRAGON 2
ACCLAIM
1 MEGA
4.990. PTS
«Puñetazos a troche y moche»

8- CHOPLIFTER 2
JVC
1 MEGA
2.990 PTS
«Un fantástico arcade apra amantes de las fuertes emociones»

9- DRAGON'S LAIR
ELITE
1 MEGA
4.990 PTS
La dificultad hecha cartucho. Unos gráficos excelentes»

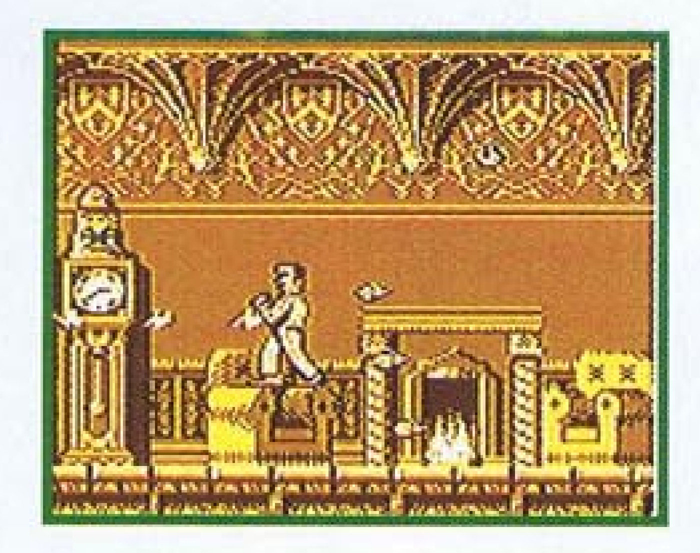
10- TERMINATOR 2
ACCLAIM
1 MEGA
4.990 PTS
«La película más taquillera de Arnold se lleva de calle a la Game Boy»

AVENTURA

1- PRINCE OF PERSIA
VIRGIN
1 MEGA
NO DISPONIBLE
«Después de este sorprendente juego, ¿quién duda de las capacidades de Game Boy?»

2- STAR WARS
LUCASARTS
1 MEGA
5.490 PTS
«Nunca vimos a un Luke Skywalker con tan buen aspecto»

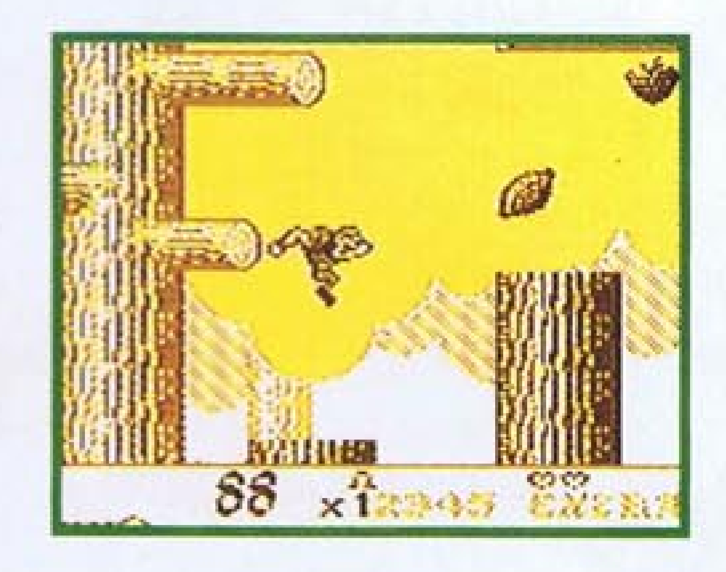
3- TINY TOON ADVENTURES
KONAMI
1 MEGA
4.990 PTS
«Dibus a lo loco»



4- DR.FRANKEN
ELITE
1 MEGA
4.490 PTS
«Quizá los mejores graficos de Game Boy. Y una adicción excepcional»

5- STAR TREK
ULTRA GAMES
1 MEGA
4.990 PTS
«Un 25 aniversario celebrado por todo lo alto»

6- SUPER HUNCHBACK
OCEAN
1 MEGA
4.990 PTS
«Estupenda adaptación de las aventuras del jorabado de Notre Dame»



7- CASTLEVANIA 2
KONAMI
1 MEGA
4.990 PTS
«Drácula ha vuelto y Simon Belmont está dispuesto a combatirlo»

8- BLUES BROTHERS
TITUS
1 MEGA
4.490 PTS
«Un juego que es Rock´n Roll»

9- DUCK TALES
CAPCOM
1 MEGA
4.490 PTS
«¿Hay algo que le importe más al tío Gilito que el dinero?»

10- HUDSON HAWK
SONY IMAGESOFT
1 MEGA
4.990 PTS
«La forma más divertida de cruzar la barrera de la ley y convertirte en un hábil ladrón»

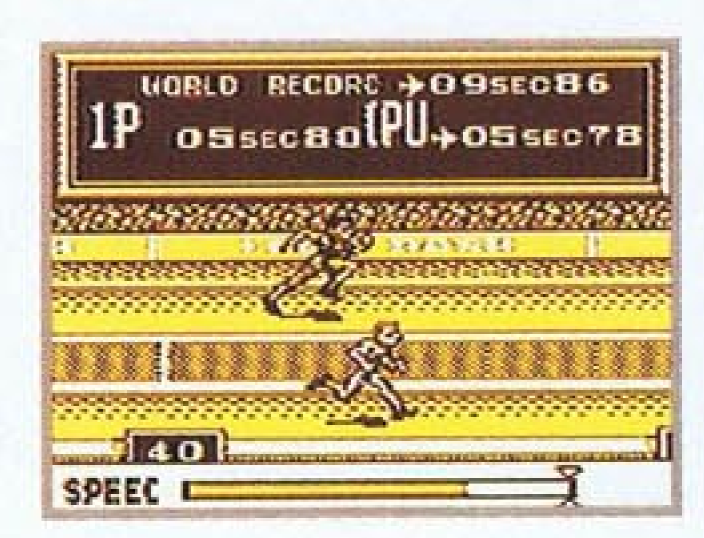


DEPORTIVO

1-SUPER R.C. PRO AM
RARE
1 MEGA
2.990 PTS
«El mejor juego de coches, a escala»

2- BLADES OF STEEL
KONAMI
1 MEGA
4.490 PTS
«Disfruta del más puro y genuino Hockey sobre hielo»

3- TRACK & FIELD
KONAMI
1 MEGA
4.990 PTS
«Sencillo, divertido, competido y súper, súper adictivo»

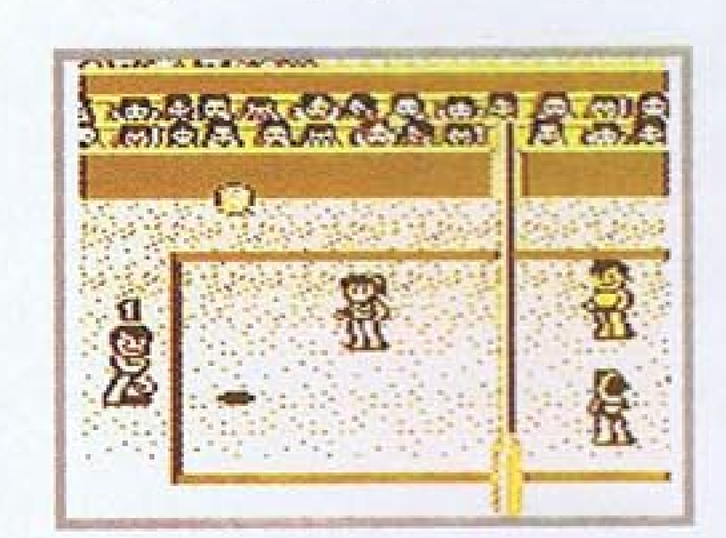


4- WWF 2
ACCLAIM
1 MEGA
4.990 PTS
«Vuelven los héroes del Wrestling a demostrar su fuerza»

5- BEST OF THE BEST
LORICIEL
1 MEGA
5.490 PTS
«Sólo para amantes del Kick Boxing. Y sólo para admiradores frenéticos de Van Damne y compañía»

6- NBA ALL STAR
ACCLAIM
1 MEGA
2.990 PTS
«Para disfrutar a tope del mejor basket del mundo»

7- WORLD BEACH VOLLEY
TAITO
1 MEGA
4.990 PTS
«Más que morenos, os pondréis morados de jugar al volley en la playa»



8- GOLF
NINTENDO
1 MEGA
2.990 PTS
«Disfruta del otro gran deporte de Mario»

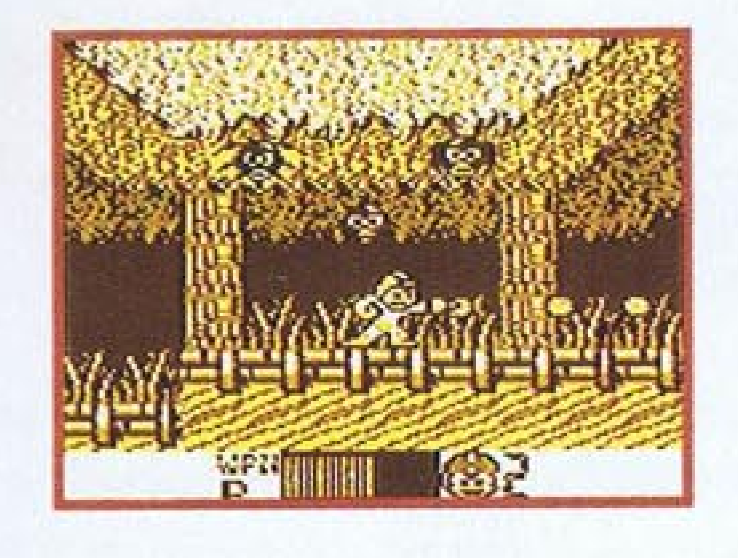
9- WWF SUPERSTARS
ACCLAIM
1 MEGA
4.990 PTS
«Primera reproducción a escala de los héroes del catch»

10- F1-RACE
NINTENDO
1 MEGA
3.490 PTS
«Por primera vez, un cartucho del Game Boy permite jugar a cuatro pilotos a la vez»

HÉROES

1- SUPER MARIO LAND 2
NINTENDO
4 MEGAS
4.990 PTS
«El más largo, el mejor hecho, el más divertido...¡increíble!»

2- MEGAMAN 2
CAPCOM
2 MEGAS
5.490 PTS
«El doctor Wily ataca de nuevo en una súper adictiva batalla frente a ingenios cibernéticos»



3- BATMAN, RETURN OF THE JOKER
SUNSOFT
1 MEGA
5.390 PTS
«No sólo vuelve el Joker, también regresa el caballero de la noche en lo que va a ser su mejor aventura»

4- WHO FRAMED ROGER RABBIT?
CAPCOM
1 MEGA
5.490 PTS
«Un cartucho para audaces con ganas de investigar crímenes y buscar culpables. Un detalle: viene traducido al español totalmente»

5- BATTLETOADS
TRADEWEST
2 MEGAS
5.490 PTS
«Son mutantes, guerreras y valientes, pero no tortugas»



6- ROBOCOP 2
OCEAN
1 MEGA
4.990 PTS
«El Robocop más grande»

7- MICKEY'S DANGEROUS CHASE
KEMCO
1 MEGA
5.390 PTS
«Un juego encantador»

8- ROBIN HOOD
VIRGIN
1 MEGA
5.490 PTS
«Ejemplo del videofilm»

9- MEGAMAN
CAPCOM.
1 MEGA.
3.89O. PTS.
«Un rival para Mario»

10- BART VS JUGGERNAUTS
ACCLAIM
1 MEGA
4.990 PTS
«Un concurso muy extraño»





Super Star Wars

Este truco os permitirá acabar con uno de los juegos más difíciles de la historia de una forma rápida y sencilla. Tomad nota, que luego es tarde:

Una vez que hayáis **rescatado a R2D2** *del «sandcrawler», debéis encaminar vuestros pasos en busca de* **Obi Wan,** *que se halla en* **«The land of the Sandpeople»**. *En esta fase existen unas* **plataformas diminutas** *que se suelen caer al pisarlas. En la segunda serie de plataformas, justo en la primera, tenéis que dejaros caer por la parte izquierda. Mientras os precipitáis al vacío, debéis* **pegaros a la falda de la montaña. Si todo va bien, aterrizaréis en** *una caverna misteriosa que oculta seis estupendas vidas. Para cogerlas* **sólo tenéis que disparar al techo**.

Podréis repetir esta misma operación todas las veces que queráis. Quizá hasta os hagáis con la nada despreciable suma de **99 vidas**. *Y, oye, cogerlas todas, que seguro que las necesitaréis. Más tarde o más temprano. Que nunca se sabe de qué pie calza el malo.*

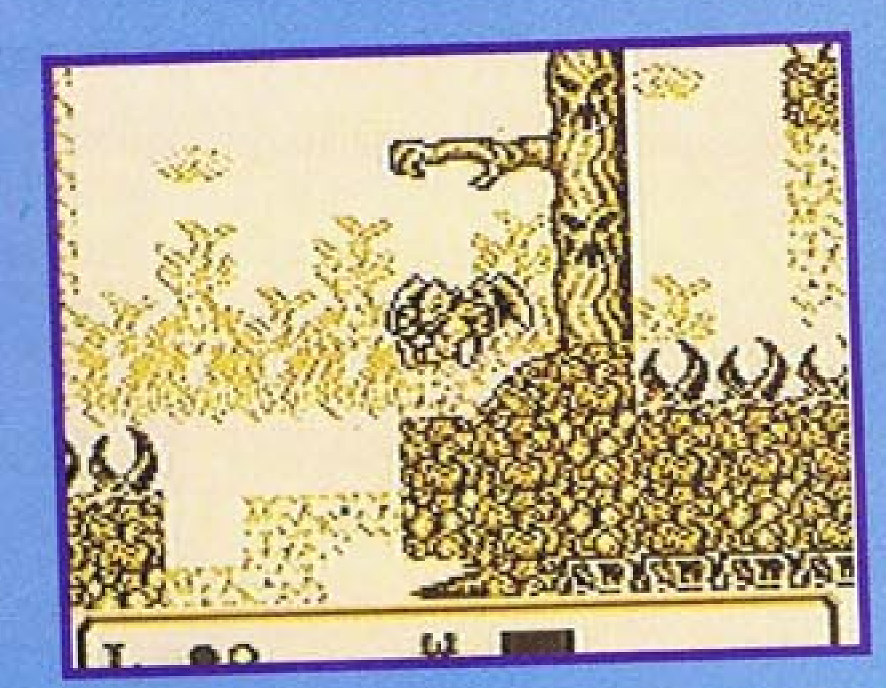


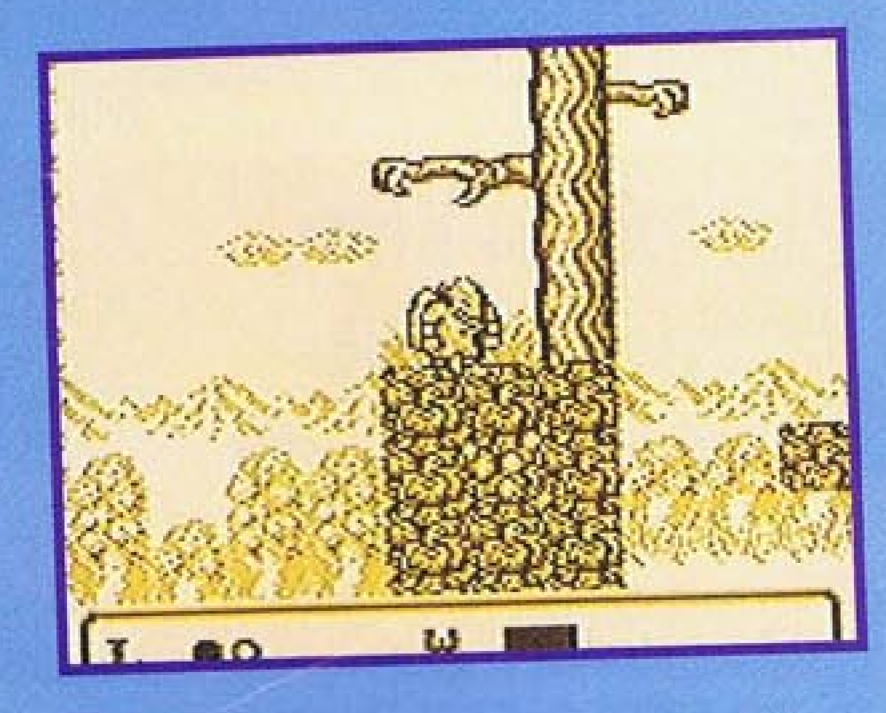
GAME BOY

Gargoyle's Quest

Ahí va una de **sabrosos passwords** *para uno de los más suculentos juegos para Game Boy. Antes un consejo. No vayáis directamente al final, por favor. No, no es porque no se pueda, es sencillamente para darle un poco de emoción al asunto. Que luego decís que si os termináis los juegos muy pronto, que si queréis más cartuchos...*

TERRITORIO 1: F98X-IK6A
TERRITORIO 2: GQOC-YHT8
TERRITORIO 3: 4TRH-YEXE
TERRITORIO 4: BTGL-RUDH
TERRITORIO 5: TEHW-AZGL
TERRITORIO 6: CINZ-4DRW
TERRITORIO 7: 04UZ-LWG7
TERRITORIO 8: EEWY-LNAT
FINAL: DYN9-QTWW

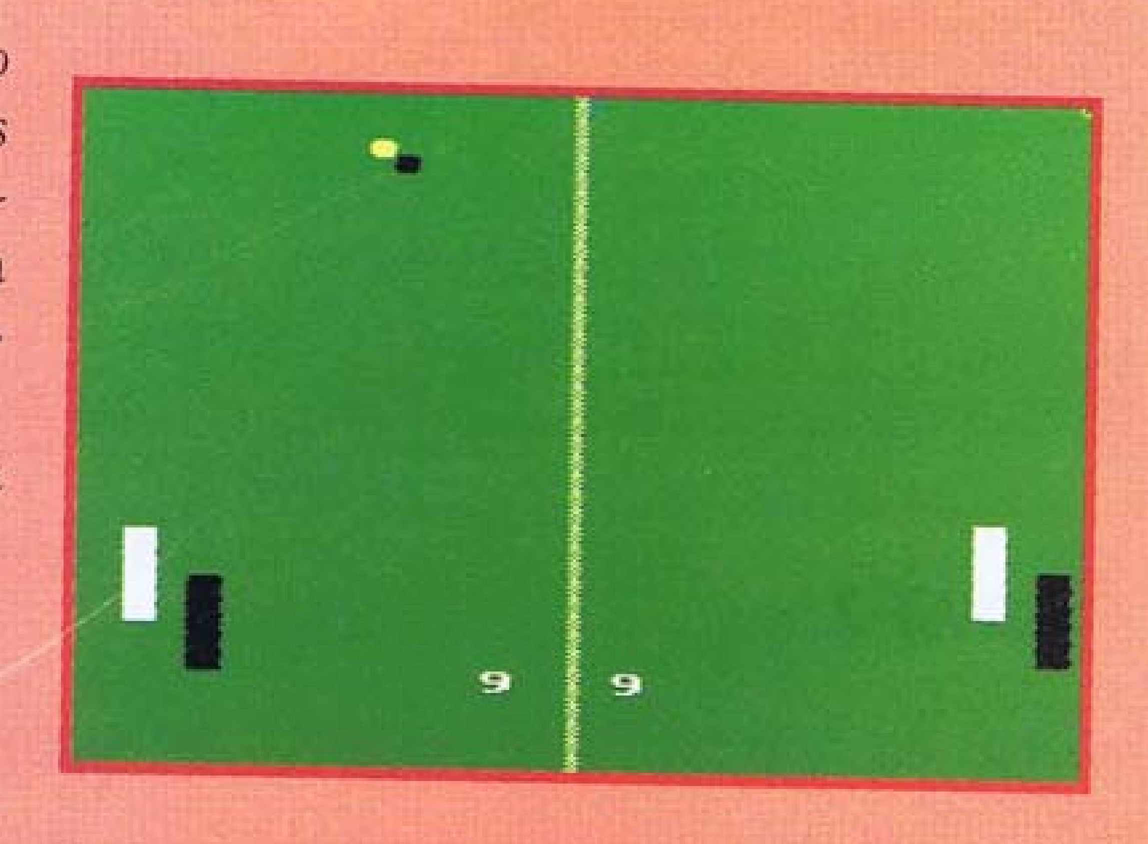




N.E.S

Super Spy Hunter

A partir de este momento no pasará nada cuando tus vidas se agoten. Que, por cierto, será lo más normal. En cuanto **pierdas tu última vida** *y aparezcas en la pantalla de continuación, apunta hacia abajo con tus «alerones»* **(botón «A»)** *y selecciona la continuación. Disputarás un partido de* **ping-pong** *frente a la máquina con vidas de premio.*







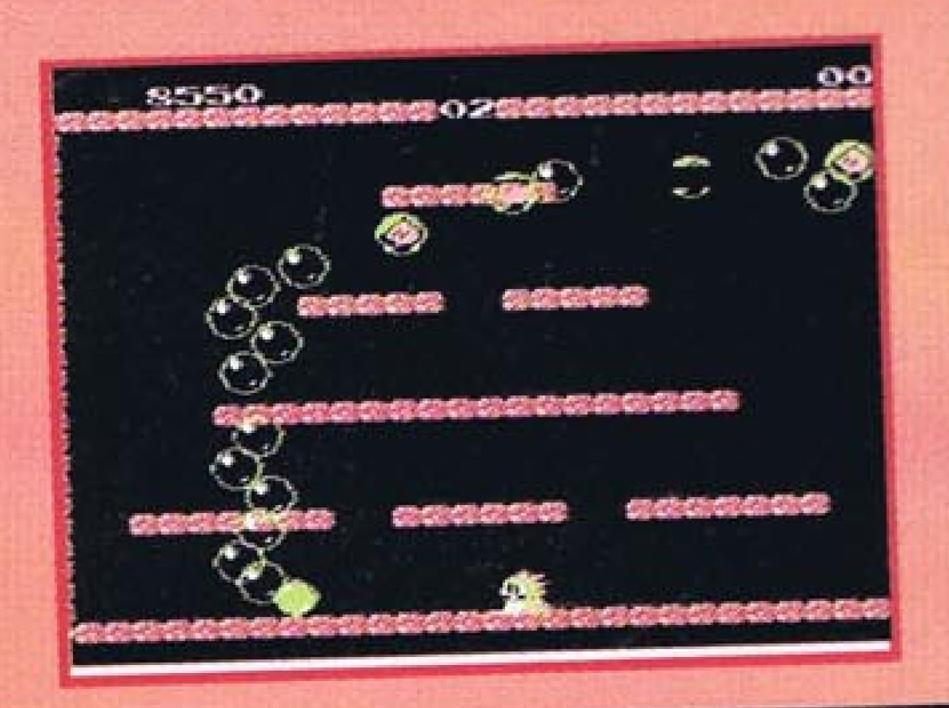


Bubble Bobble

Fruto de las muchas horas de juego del alicantino **Felix Ángel Paz Guardia***, son estos «***passwords***» del divertido Bubble Bobble. Seguid su ejemplo y animaos a mandar trucos. Que tienen premio.*

PASSWORDS-PANTALLA
FEJFJ - 56
CBFAJ - 91
CIBAJ - 94
GFBBJ - 17
GBIIG - 18
DHFCI - PANTALLA FINAL







Populous

El complicado pero adictivo juego de Imagineer ya tiene ***«passwords»****. Enhorabuena a los empedernidos del cartucho y agradecérselo a Jesús Clemente Rubio, de Madrid. Ahí van:*

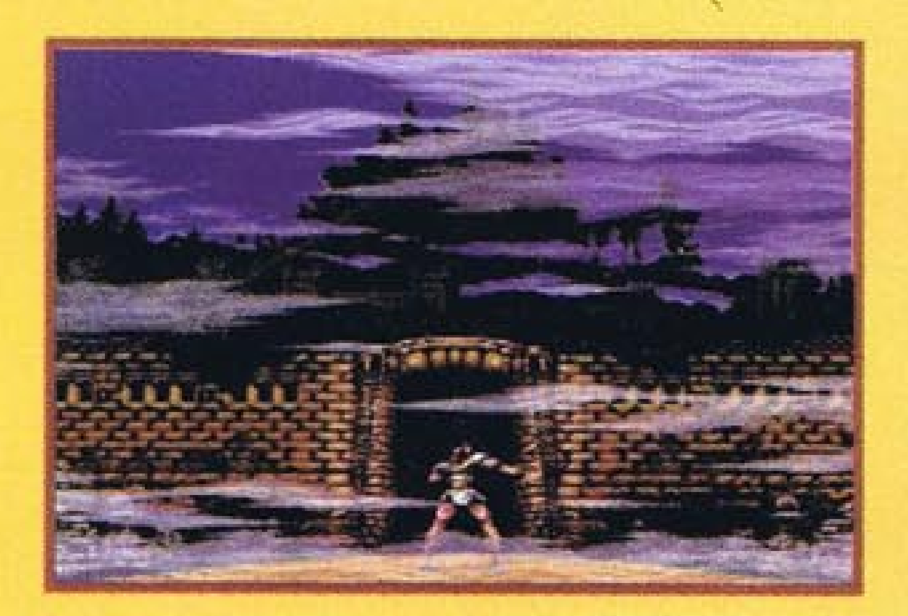
Silly Land: **E51D2T5RY**
Bit Plains: **N2M4J5B**



Super Castlevania IV

El barcelonés **Diego Mariño** *ha tenido el placer de explicarnos cómo acceder a una* **escalera oculta** *en este alucinante juego. En la* **fase 6-2***, cuando nos encontremos al* **primer caballero** *que lanza el hacha, romped la primera -por la derecha-* ***loseta aérea****. Veréis como surge una escalera, como empieza a bajar y como, si subís por ella,* **ocurre algo** *sorprendente...*

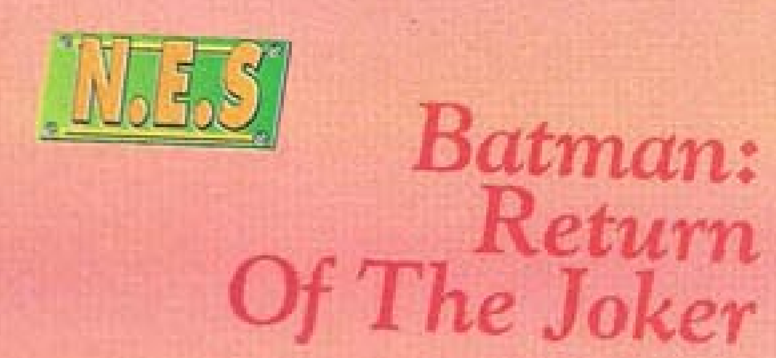






Daedalian Opus

Estamos seguro de que os gustaría contar con la posibilidad de ***seleccionar la fase*** *en la que empezar a disfrutar de este increíble cartucho, ¿no? Pues bien, nada más simple. Basta con que* ***introduzcáis el «password» Zeal*** *y seleccionéis el nivel a vuestro antojo. Como siempre, al pie de la actualidad. De nada.*



Batman: Return Of The Joker

Nadie puede decir que nuestros trucos están pasados de moda. Una prueba: Este juego acaba de salir al mercado, y ya tiene ***passwords****. Apuntad:*

NIVEL 1-2 MDRR
NIVEL 2-1 NMLL
NIVEL 2-2 NWKL
NIVEL 3-1 LGZQ
NIVEL 3-2 GPT.
NIVEL 4-1 GNXF
NIVEL 4-2 KHCN
NIVEL 5-1 QCVN
NIVEL 5-2 WBZT
NIVEL 6-1 FFHG
NIVEL 6-2 CKQG











U.N. Squadron

Desde la ciudad de Albacete, **Raúl Rosa Serrano** nos cuenta un novedoso truquillo para el fantástico U.N. Squadron. Situaos en la **pantalla de opciones** y marcad un **nivel determinado de dificultad**. Entonces introducid el mando del segundo jugador en vuestra consola. Todo claro, ¿no?

Pulsad en este mando **«arriba» y «X» y volved a coger el primer control pad**. Haced ahora **«izquierda» y «derecha»**. Aparecerá un **cuarto nivel de dificultad llamado «Gamer»**, que hará las delicias de los paranoicos de las consolas. Gracias Raulillo. Te debemos más de cien.

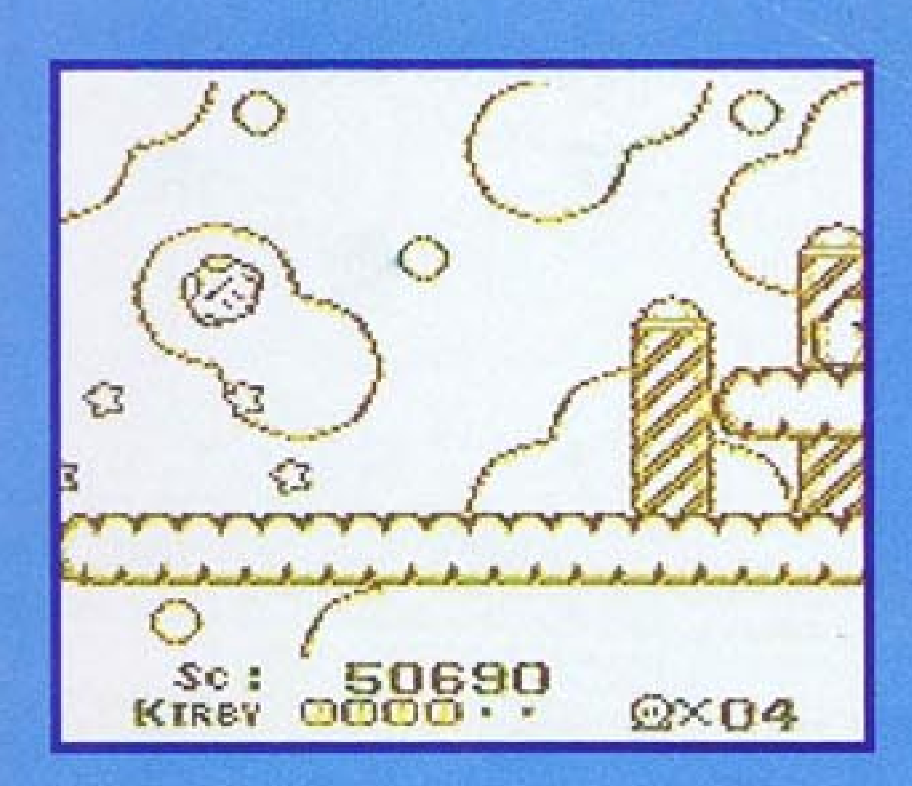


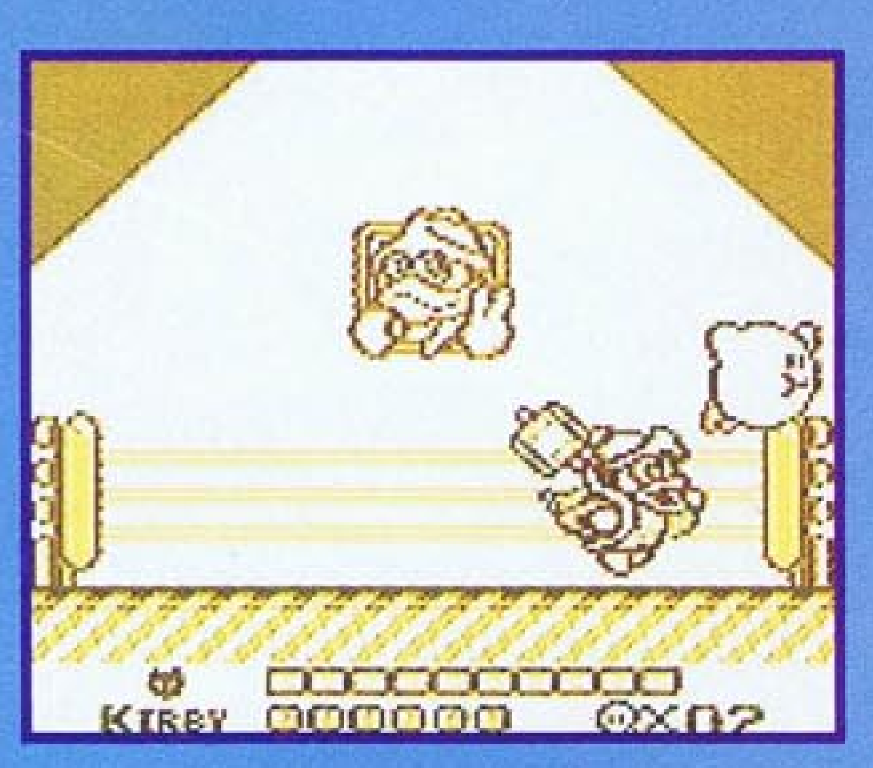
Kirby's Dream Land

GAME BOY

Para jugar en un **nivel mucho más avanzado** de esta gran aventura, esperad hasta que la **pantalla del título** aparezca y, en ese momento y simultáneamente, pulsad **«arriba», «Select» y el botón «A»**. Veréis sobreimpresionadas las palabras **«Extra Game»** que os anunciarán que el truco ha funcionado correctamente. Como siempre.







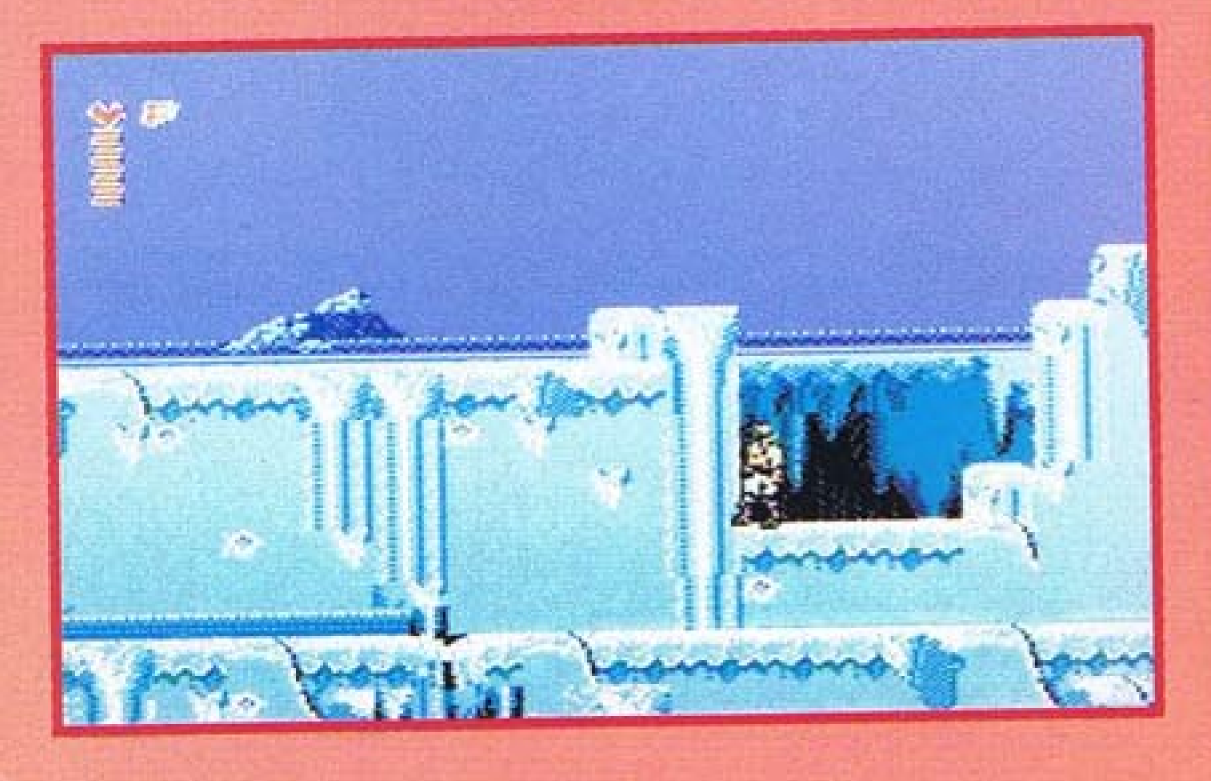
The Empire Strikes Back

N.E.S

Sí, sabemos perfectamente que este es uno de los juegos más difíciles que hay para vuestra NES, por eso os vamos a ayudar.

Durante la partida , pulsad **«Start» para acceder al menú de «fuerzas»**. Seguidamente, **pulsad y mantened apretado el cursor hacia la «derecha», y realizad la siguiente combinación: simultáneamente «Start», «Select», «A» y «B»**. Después, y todavía con la «derecha» pulsada, presionad **«B», «B», «Start», «A», «B», «Start», «B», «B» y «Start»**. **Recobraréis la energía de todas vuestras fuerzas.**





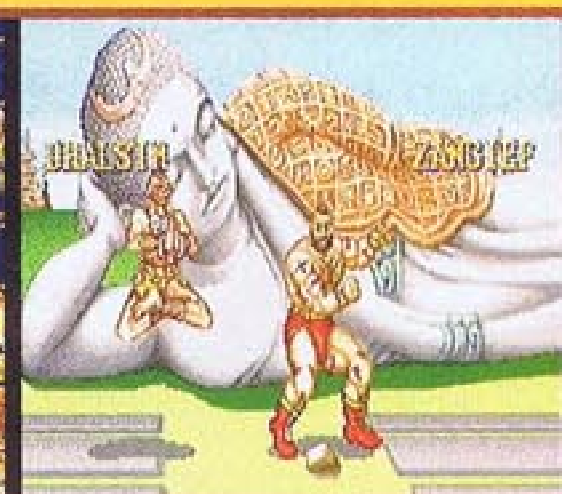


Street Fighter II

*K**en, Zangief** y **Dhalsim** son los últimos gladiadores que faltaban por analizar en nuestra increíble guía del juego de Capcom. Siguiendo con la tradición, aquí tenéis sus tres finales correspondientes. Pero por si os sabe a poco, también os hacemos partícipes del **superfinal que Capcom ofrece** si acabáis el juego en el **nivel 7 de dificultad**.*













"KEN!"

"OH ELIZA,
WHAT ARE YOU DOING HERE?"

"I CAME HERE TO FIND YOU."



"SO WE CAN BE TOGETHER AGAIN."



THANKS FOR PLAYING!!



"COMRADE ZANGIEF, YOU HAVE
MADE YOUR COUNTRY PROUD

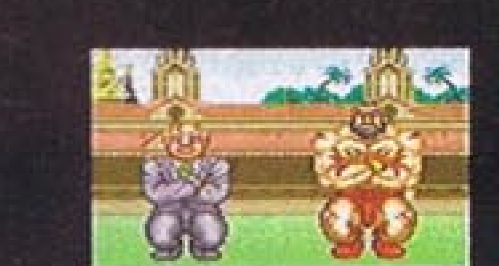


AND SHOW THAT OUR COUNTRY'S
SPIRIT CAN OVERCOME ALL
OBSTACLES."

"NOW IT'S TIME TO CELEBRATE
IN OUR APPROPRIATE FASHION."



"MR. EX-PRESIDENT, YOU DANCE
VERY WELL."



"WELL, YOU KNOW, IT KEEPS ME
IN SHAPE!"

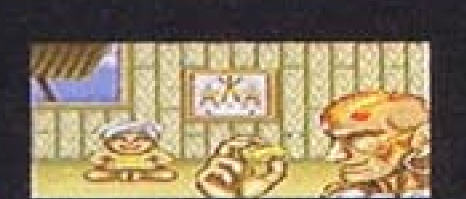






"I CAN FINALLY GO HOME TO MY
FAMILY.
I'VE BEEN GONE SO LONG."

3 YEARS LATER...



"DAD, WHAT'S THAT PICTURE?"
"THAT'S YOUR DAD IN HIS PAST
LIFE."

THANKS FOR PLAYING!!



GAME BOY

Bubble Bobble

*La versión Game Boy de este estratégico juego ha resultado ser una auténtica delicia. Es **divertido, entretiene y no cansa**. Pero bueno, como nadie es perfecto (y menos un juego) y por si acabáis hasta la coronilla de viajar por sus innumerables fases, podéis hacer uso de alguno de estos «**passwords**» que la redacción de esta revista os pone en bandeja. A saborearlo:*

FASE 12: HGL1
FASE 17: 1LL1
FASE 21: 3LL1
FASE 30: 5GB1
FASE 35: KLBF
FASE 42: XGBF
FASE 45: ZLBF
FASE 50: 1GBF
FASE 54: 3ZBF
FASE 57: 4TBF

FASE 66: VZB3
FASE 71: JTB3
FASE 75: HTB3
FASE 80: GZBW
FASE 85: 3TBW
FASE 90: 4ZBW
FASE 94: 5ZBW

NIVEL EXPERTO: VLT1

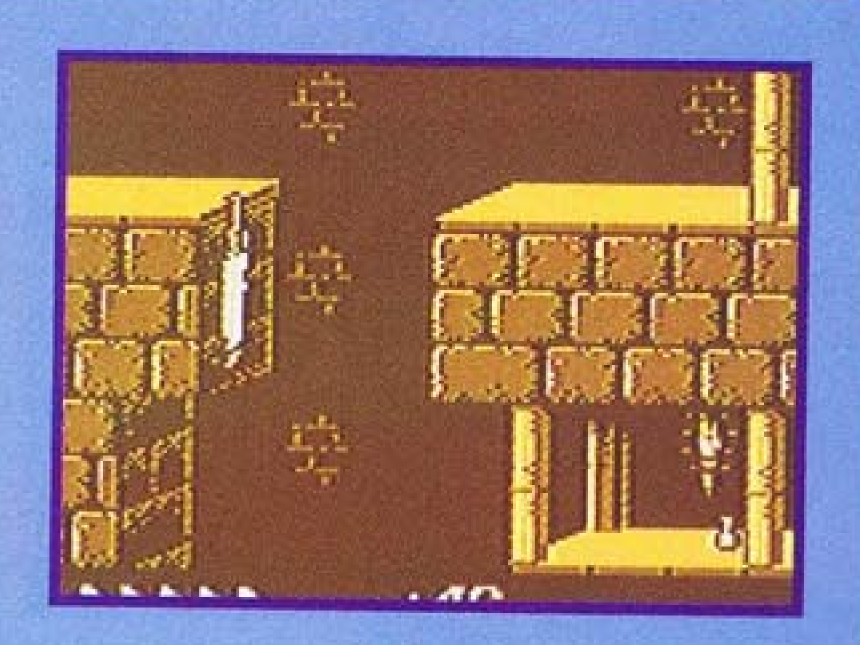




Legend Of Zelda



Seguramente os habréis preguntado para qué demonios **sirven las gallinas**. Pues hay dos cosas que hemos descubierto de ellas. La primera es que en **Kokoriko Village hay una gallina escondida debajo de un cántaro**. Si **se le lanzan unos polvos mágicos**, se convertirá en una damisela que os regañará por haber perturbado su tranquila vida. La segunda es que **si asestáis una buena cantidad de espadazos** a una misma gallina (unos 30 ó 40), descubriréis que **las gallinas son muy solidarias**. Gracias, Carlos Francés, de Barcelona.

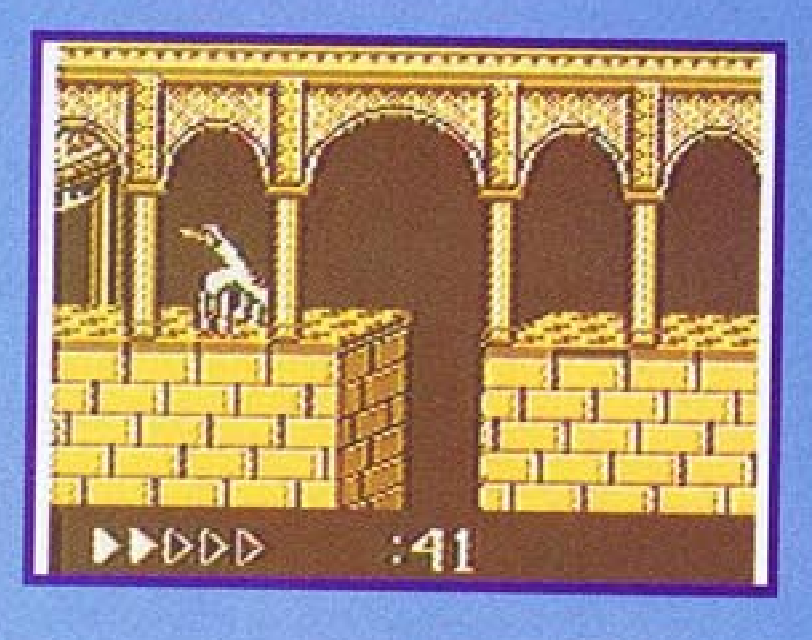


GAME BOY

Prince Of Persia

El **último bombazo de Game Boy** con sabor oriental y exquisito no tiene porque complicaros la vida excesivamente. Con tanto laberinto, espadas, luchas y animaciones de postín, uno puede acabar hipnotizado. Y eso es lo que pretendemos: que acabe hipnotizado, pero jugando, y que no se atasque nunca, sino que se **alegre la vida**. Por eso, y para ponéroslo más fácil, **ahí va una jugosa lista de «passwords»**:

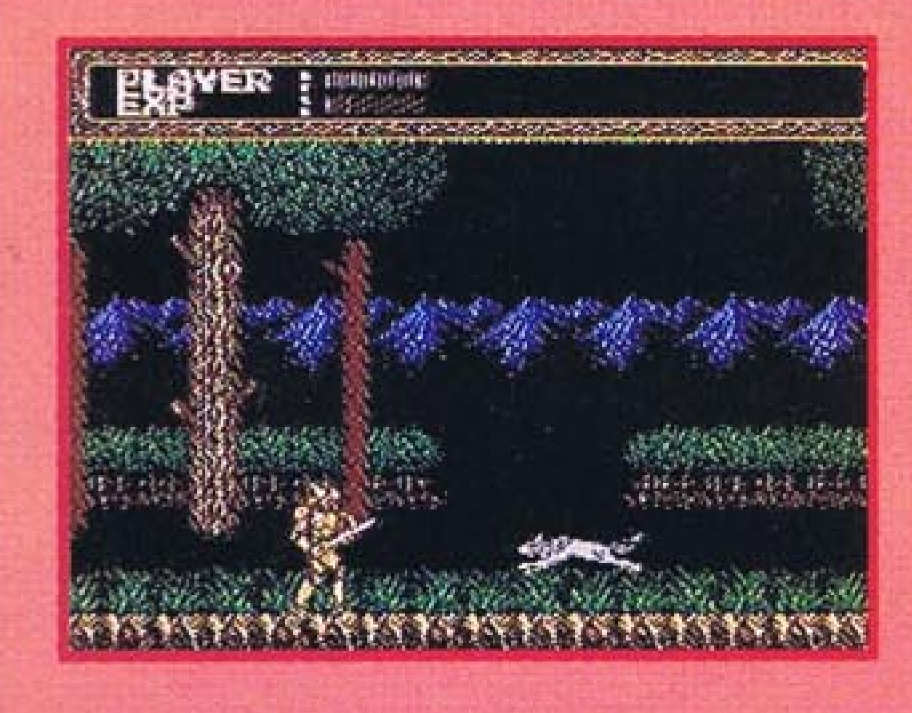
NIVEL DOS: 06769075
NIVEL TRES: 24613065
NIVEL CUATRO: 99116015
NIVEL CINCO: 53004005
NIVEL SEIS: 46308135
NIVEL SIETE: 12930795
NIVEL OCHO: 43961795
NIVEL NUEVE: 77865785



N.E.S

Sword Master

Para haceros con **continuaciones ilimitadas** en este frenético arcade de valientes espadachines, sólo tenéis que realizar la siguiente combinación. Durante la **pantalla del título**, pulsad **«derecha» y «Select»** y luego el botón de **«Start»**. Empezad a jugar y **cuando se os acaben todos los «continues»**, podréis leer en la parte inferior de la pantalla algo así como **«free play»**.





SUPER NINTENDO

Top Gear

El mes pasado os ofrecimos en exclusiva los **«passwords»** de los niveles «amateur» y «profesional» de este juegazo. Ahora, y para completarlos, aquí tenéis los del **nivel «championship»**:

EDUCATED
OILCLOTH
WRECKAGE
CARACOLE





Pilotwings

Hasta la fecha no hemos visto ningún simulador tan bien conseguido como el veterano Pilot Wings. Eso parece pensar también **Maria Luisa Peris,** quien desde Santander, nos manda **todas las claves** de este estupendo y difícil juego.

- 985206.
- 394391.
- 520771.
- 108048.
- 400718.
- 773224.
- 165411.
- 760357.
- 882943.





The Addams Family

En el primer número de Nintendo Acción os explicábamos **cómo encontrar una puerta secreta** escondida en la parte izquierda de la pantalla de la escalera. Pues ¡aún hay más!, **Jesús Marcnell Armengol,** de Barcelona, nos cuenta lo siguiente:

Una vez dentro de esta pantalla secreta, **situaros en la plataforma que está justo encima de la puerta por la que acabáis de entrar.** Pulsad el panel de control **hacia arriba** y ¡oh sorpresa!, otra puerta que os da acceso a varias puertas en las que podemos obtener **vidas extra, corazones, zapatillas, dólares, pelotas, espada, etc...**







Spanky's Quest

Marchando una de «**pass-words**» para este simplista pero adictivo jueguecillo del «cerebro de la bestia».

Nivel 1: 000.
Nivel 2: 732.
Nivel 3: 354.
Nivel 4: 116.
Nivel 5: 988.
Nivel 6: 470.



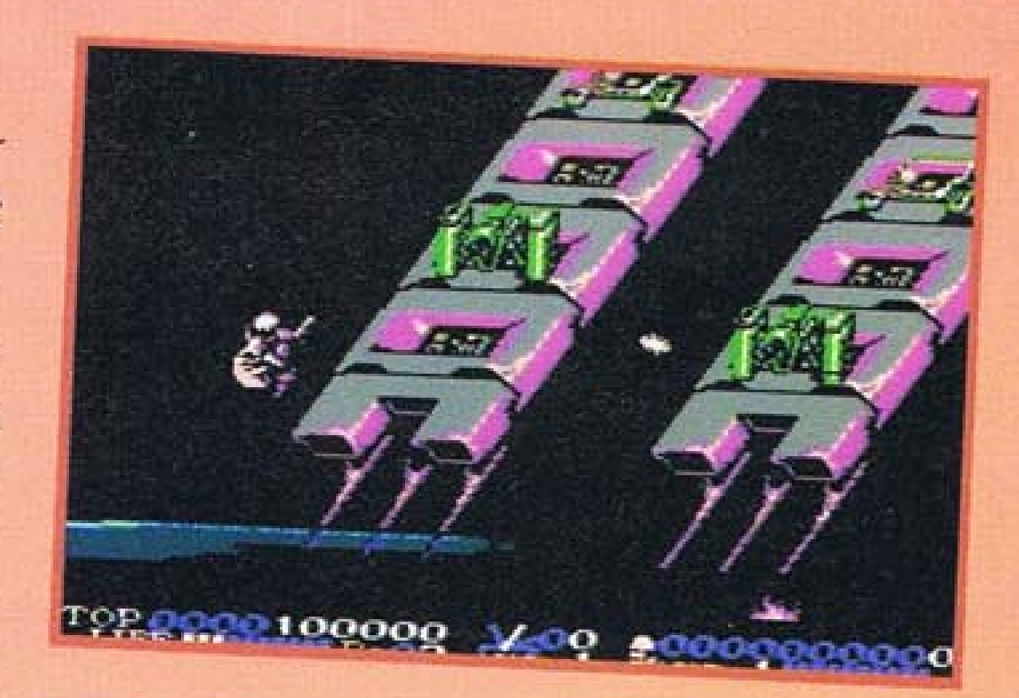


Isolated Warrior

Este juego está basado en un concepto totalmente novedoso de las perspectivas tridimensionales.

Si quieres ver cómo están resueltas todas sus fases, aquí tienes una lista completa de los «passwords»:

NIVEL DOS: 1227.
NIVEL TRES: 0501.
NIVEL CUATRO: 0705.
NIVEL CINCO: 2168.
NIVEL SEIS: 0666.
NIVEL SIETE: 1192.





SUPER MARIO WORLD

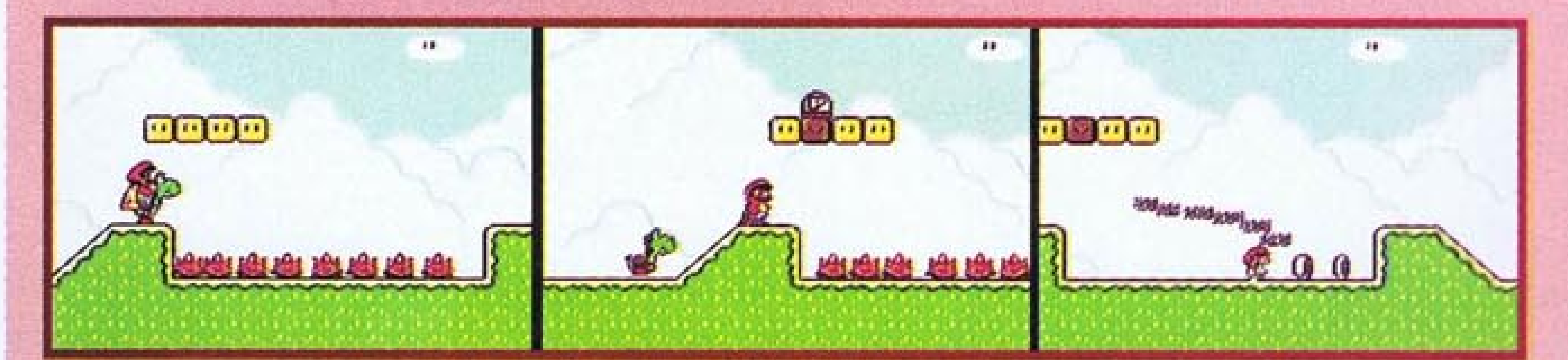
SUPER NINTENDO

FASE 4: MONTAÑA DE COOKIE



MUNDO 1:
Secreto de Vainilla 2



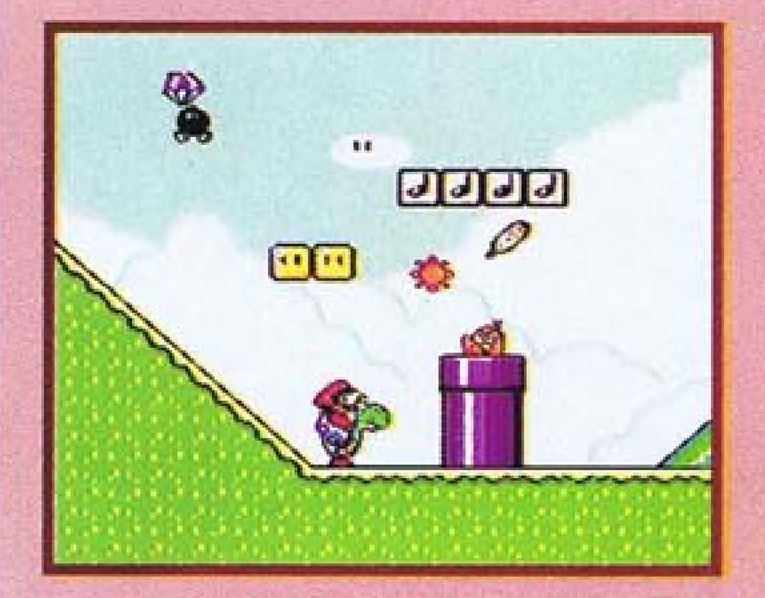


• Este mundo está repleto de **Koopas con alas** que no dejarán de revolotear para acechar la integridad de Mario.

• La forma más **fácil** de pasar esta zona se llama **Yoshi**. Con él podrás comerte a los enemigos y llegar a la meta intermedia. Si tienes una capa, intenta pisar a las tortugas sin tocar el suelo: conseguirás vidas extra.

• El **dios Lakitu** brotará del interior de una tubería azul. Salta sobre él o dale con la capa.

• En este mundo hay una zona repleta de **Spinys** bajo cuatro bloques amarillos. Golpea el segundo, pisa el **switch** que aparece y recoge las monedas blancas con vidas incluídas.











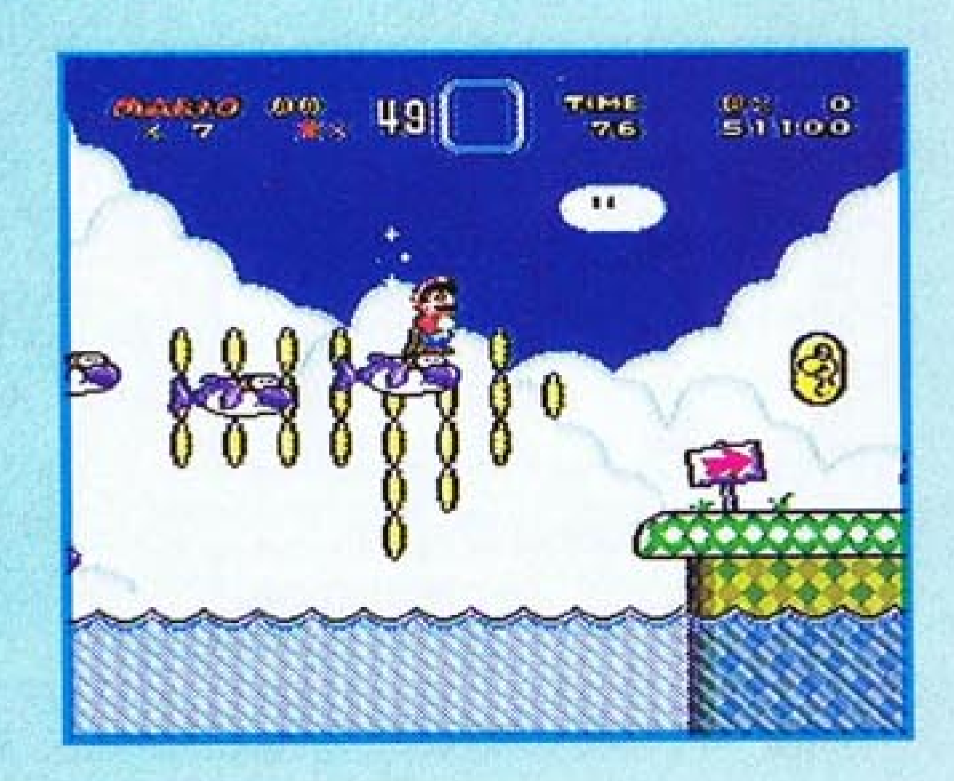
MUNDO 2: Secreto de Vainilla 3

• Este mundo submarino está habitado por **multitud de delfines inofensivos** y totalmente útiles. Aquí podrás utilizarlos como **medio de transporte**. Te serán muy necesarios para atravesar media fase y **activar la meta intermedia**.

• En la **segunda zona** de la fase tampoco te vendrá mal el papel de «jinete delfinero» para conseguir una importante **cantidad de monedas**. Echa un ojo a las pantallas de abajo y te darás cuenta de la ventaja que supone tener un delfín en casa.











MUNDO 3: Fortaleza de Vainilla

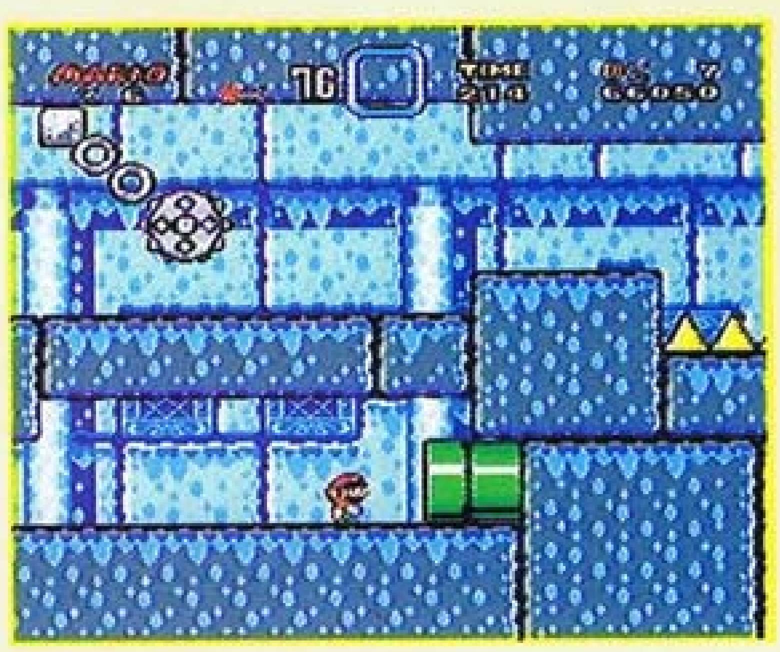
• Esta fortaleza submarina de nombre tan dulce está dividida en dos zonas, y puede ser atravesada siguiendo dos caminos: **el superior y el inferior**.

• Si optamos por el **camino superior,** encontraremos un **bloque de premio** y, al penetrar en la tubería, seremos **trasladados a la mitad** de la segunda zona. Lo que no está nada mal.

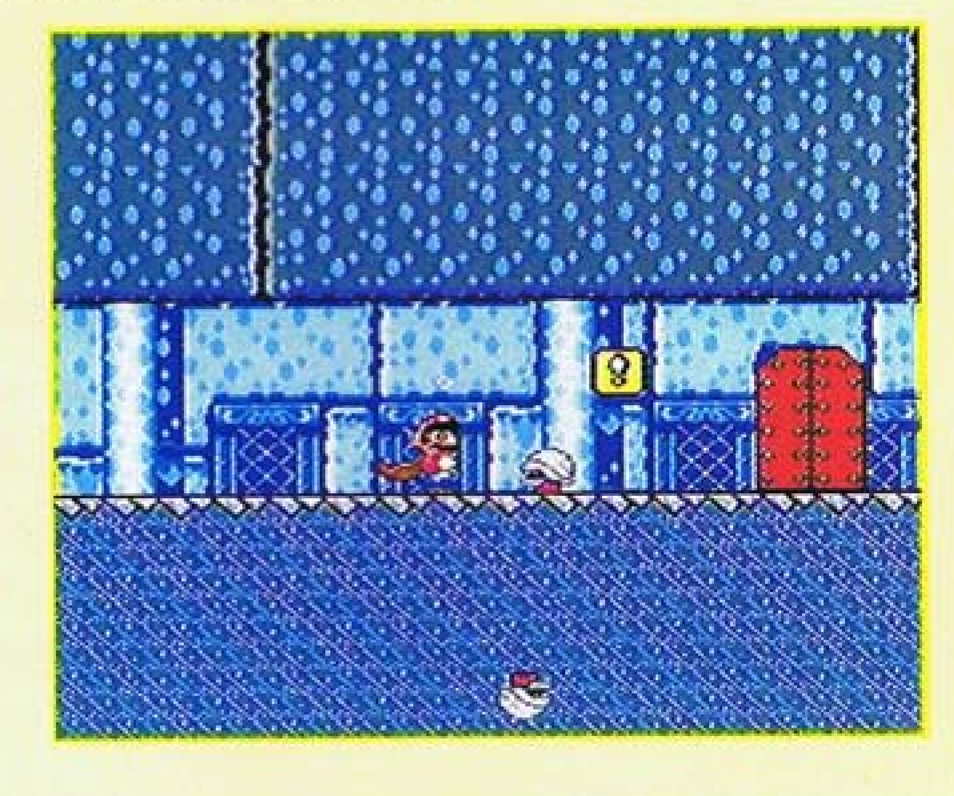
• El camino **inferior** te llevará hacia una **tubería y el principio** de la segunda zona.

• En la segunda zona hallaremos un **par de bloques con premio,** además de la **puerta roja** que nos enfrentará a un nuevo terror desconocido, el **Reznor**. ¿Que qué es eso? A continuación te lo explicamos.

• Para destruir a esta **noria** en la que pasan los ratos **cuatro Reznors**, primero tendremos que **golpear una o dos plataformas**, eliminando a su desagradable habitante. A consecuencia de nuestra valiente acción, el suelo **empezará a desmoronarse**. Es el momento de subir a alguna de las dos **plataformas libres** que quedan y golpear, sin bajarte de ella y con la cabeza (muy importante), a los restantes **Reznors**. La fortaleza habrá sido destruida y Mario puede empezar a prepararse para entrar en un nuevo mundo. Así de fácil.











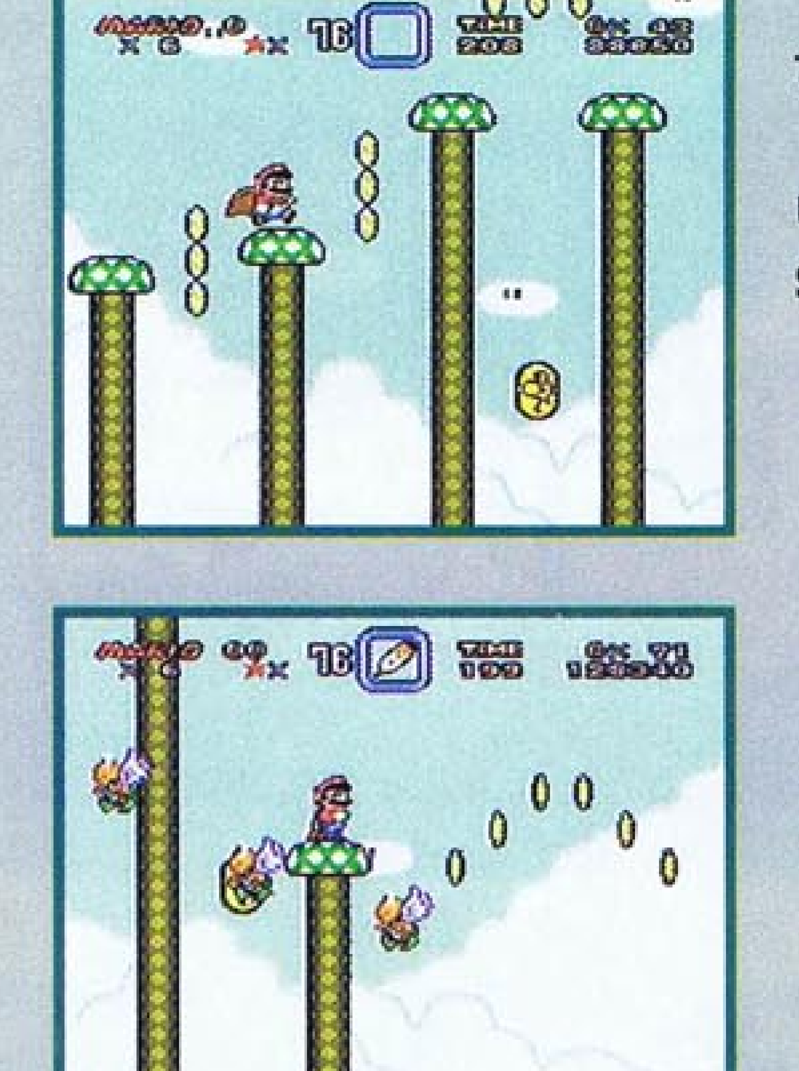
MUNDO 4:
Puente de Mantequilla 1

• Las **plataformas menguantes** de este mundo nos pondrán las cosas muy difíciles y nos obligarán a utilizar nuestra destreza. Cuando pisemos una de ellas, la plataforma en cuestión **empezará a descender** y sólo se detendrá si dejamos de permanecer sobre ella. Dando **pequeños saltos**, lograremos que éstas suban de nuevo y nos permitan saltar a la siguiente.

• Si hemos activado el **switch rojo**, podremos utilizar una gran plataforma para descansar y tranquilizar nuestros nervios, pero cuidado con los Koopas.

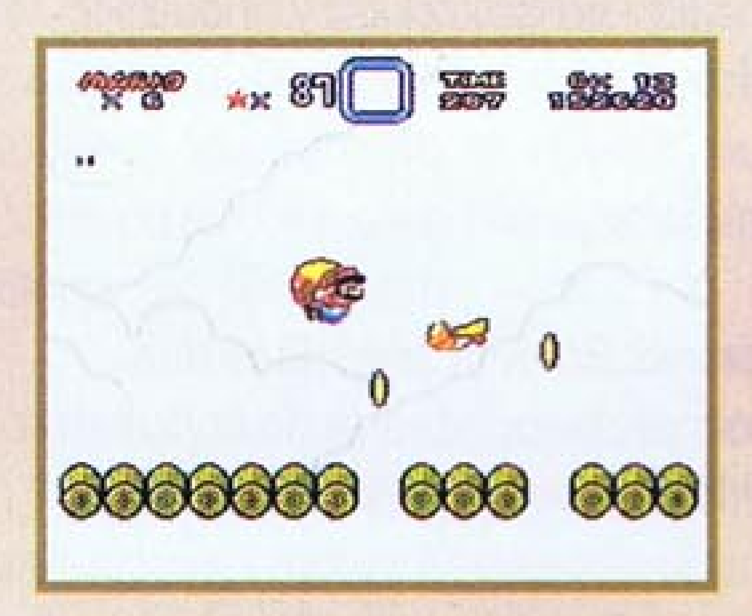
• En la mitad de este mundo hay un **grupo de bloques** con scroll hacia arriba que esconden un **bloque con premio**: una moneda, ¡minucias a mi!, y un **bloque sólido que nos puede servir de plataforma**.

• La **última zona** de plataformas te obligará a **depurar tu control** sobre Mario.







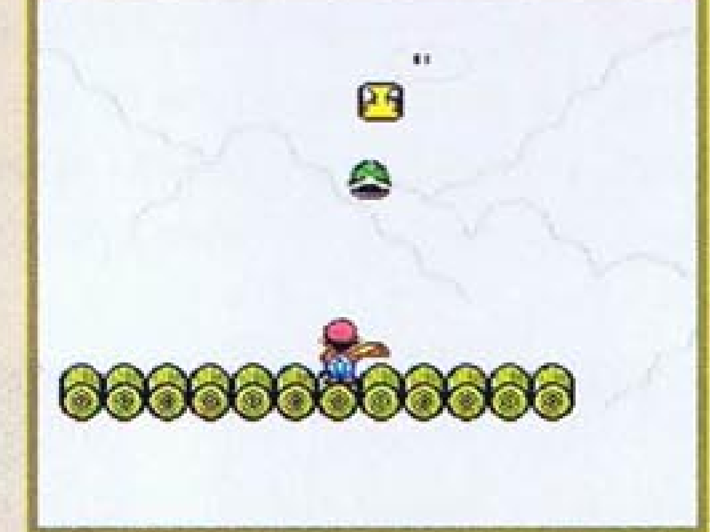


MUNDO 5:
Puente de Mantequilla 2

• Atravesar este puente con **la capa** te evitará todo tipo de **quebraderos de cabeza**, pero en contrapartida, te **perderás las excelencias de un trepidante paraje**.

• El primer **power up** del juego se encuentra en las alturas. Coge el caparazón y lánzalo hacia el bloque. El **premio caerá** de los cielos. Y hablando de cielos, las **alturas de esta fase están repletas de monedas** (en fin, tampoco hay que exagerar).





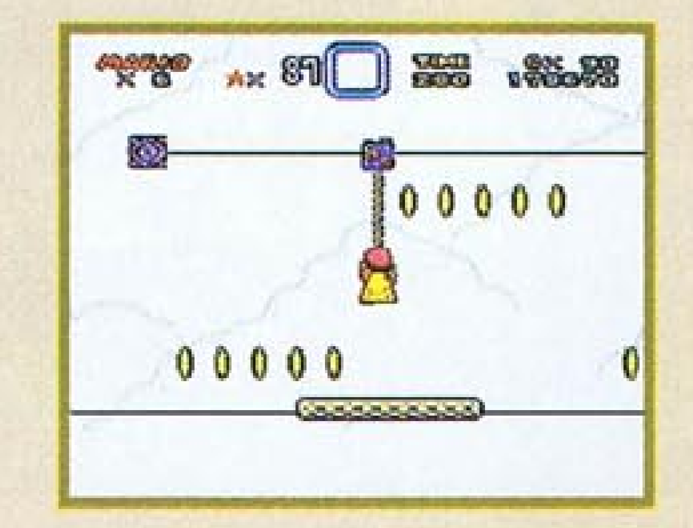
• Hacia la mitad de la fase, grupos de **Kicking Koopas** te harán la vida imposible. La mejor forma para pasar con éxito es **pisar los caparazones** que lanzan, o **pasar corriendo** como alma que lleva el diablo.

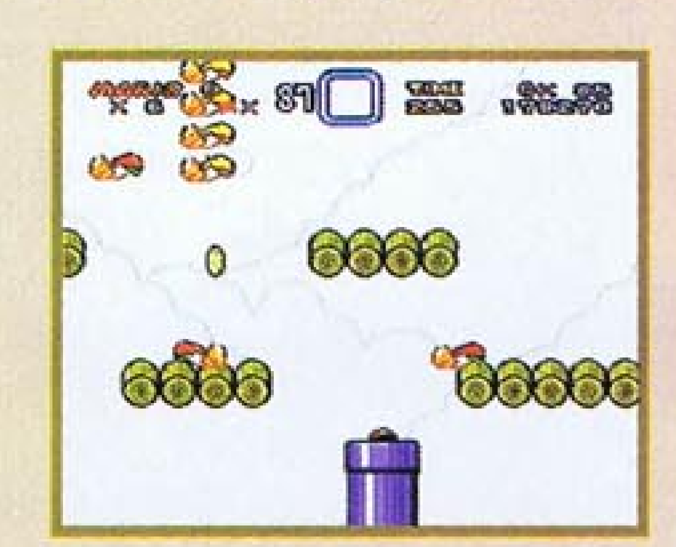
• Introdúcete en la tubería azul de la derecha y llegarás a un recorrido y dos medios de transporte: una **cuerda y una plataforma**. Utiliza los dos a la vez, y recogerás monedas.

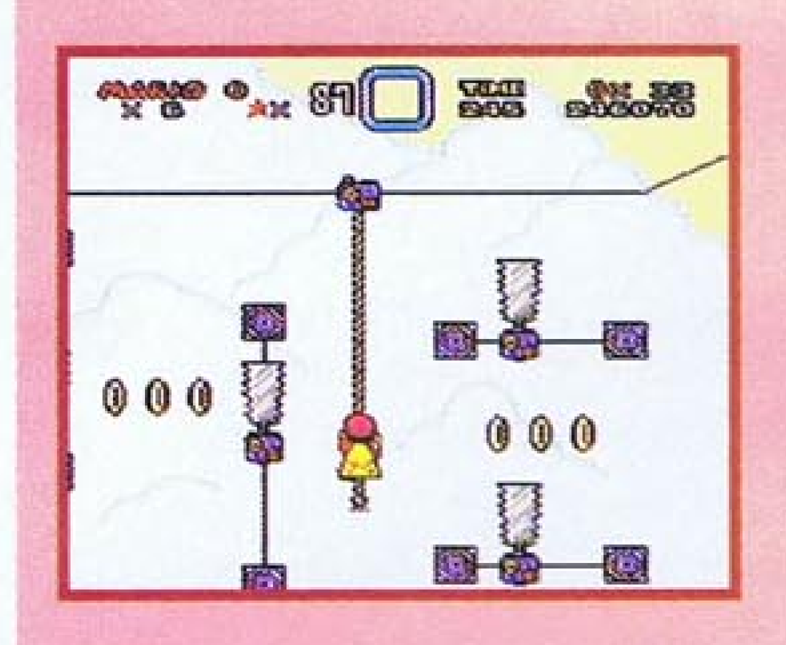
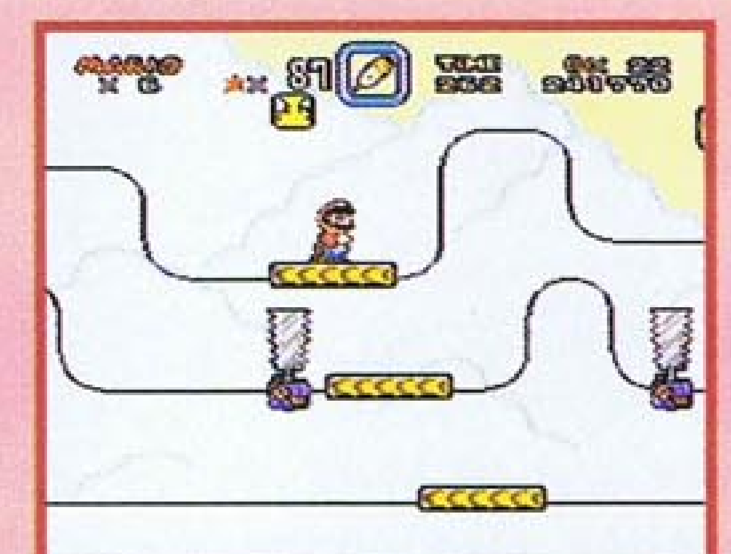
• **Escondido** en un curioso bloque se encuentra **Yoshi**, pero tendrás que usar un **caparazón** o la **capa** para activarlo.









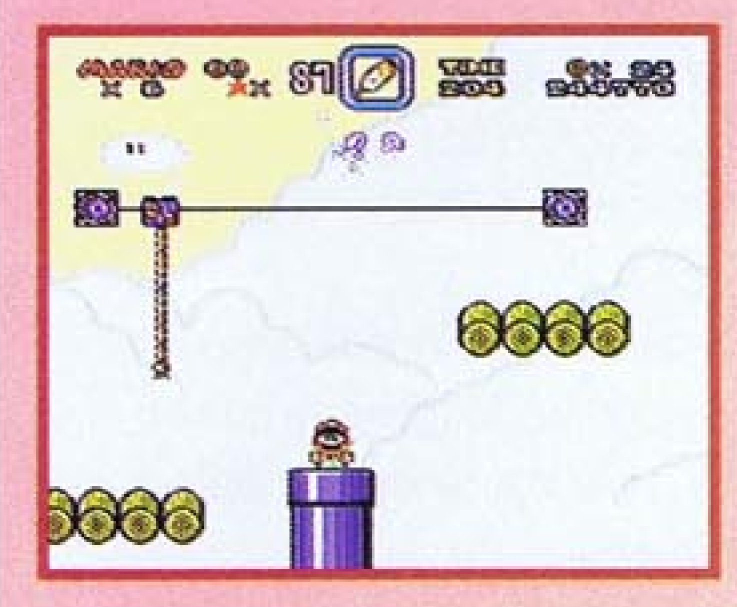



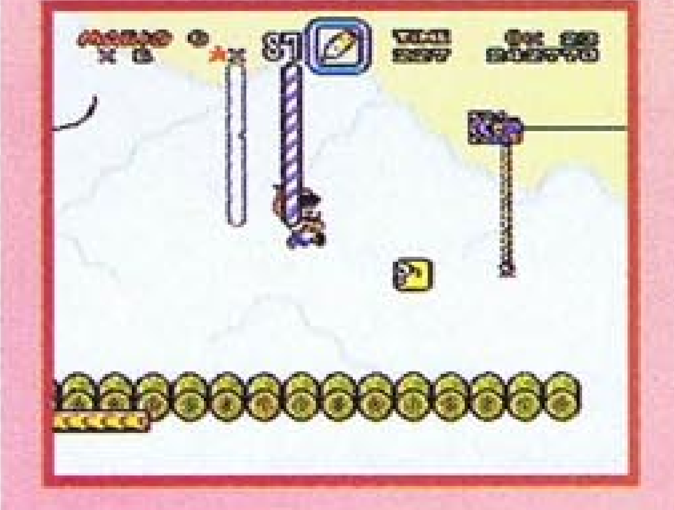
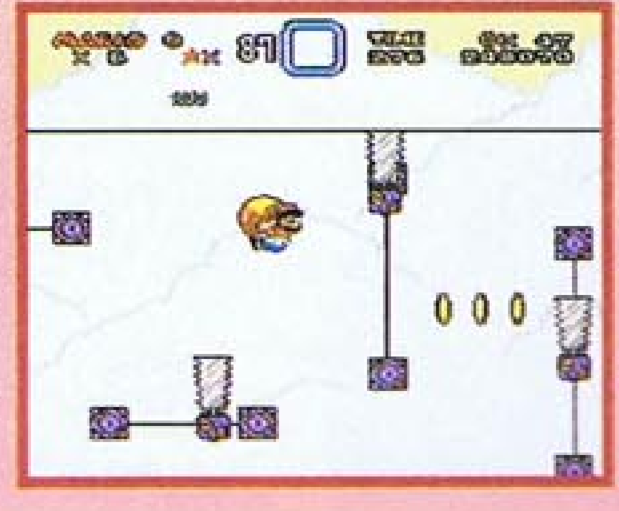
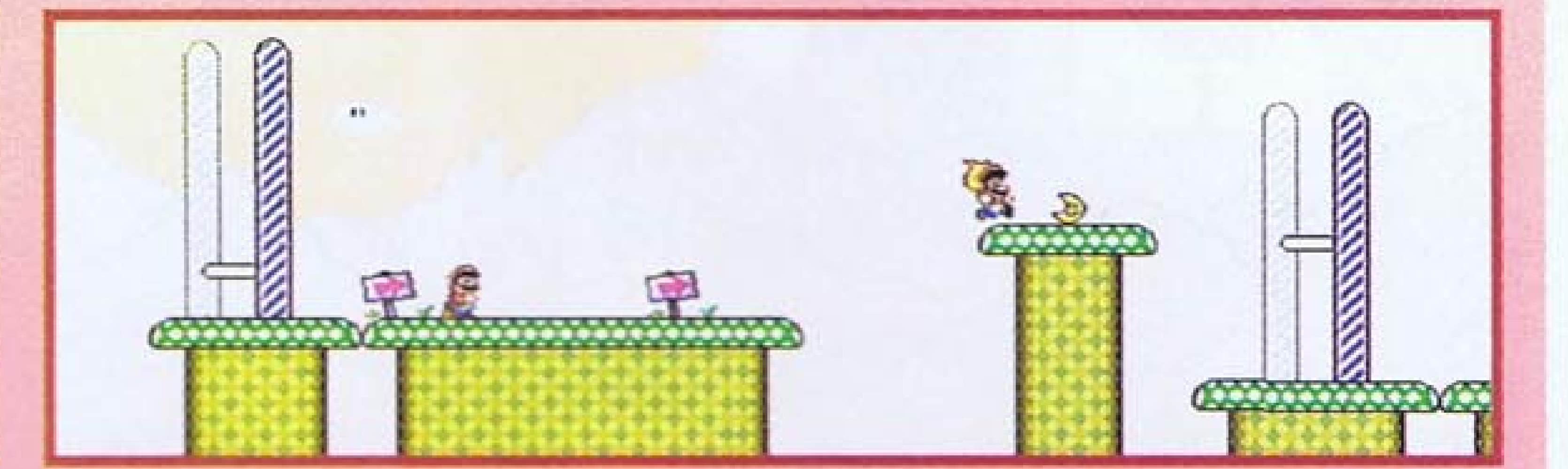
MUNDO 6: Puente de Queso

• La primera parte de este nivel tendrá que ser atravesada a lomos de **tres plataformas móviles**. Recomendamos la superior, porque sólo tendrás que saltar las cuatro sierras que se crucen en tu camino y golpear un bloque de **power up**.

• Si penetras en la **tubería azul**, llegarás a una zona en la que los bloques de power up serán de nuevo activados.

• Para llegar a la **meta más difícil** de todo el juego, tendrás que **obtener la capa** y situarte en la última **plataforma larga** después de la meta, junto a la tubería amarilla. Coger carrerilla, volar y mantenerte arriba. Cuando te acerques a la meta, **debes dejarte caer, planear** y subir de nuevo para aterrizar detrás de ella. Si **caminas hacia la derecha**, podrás coger la **luna de tres vidas**.



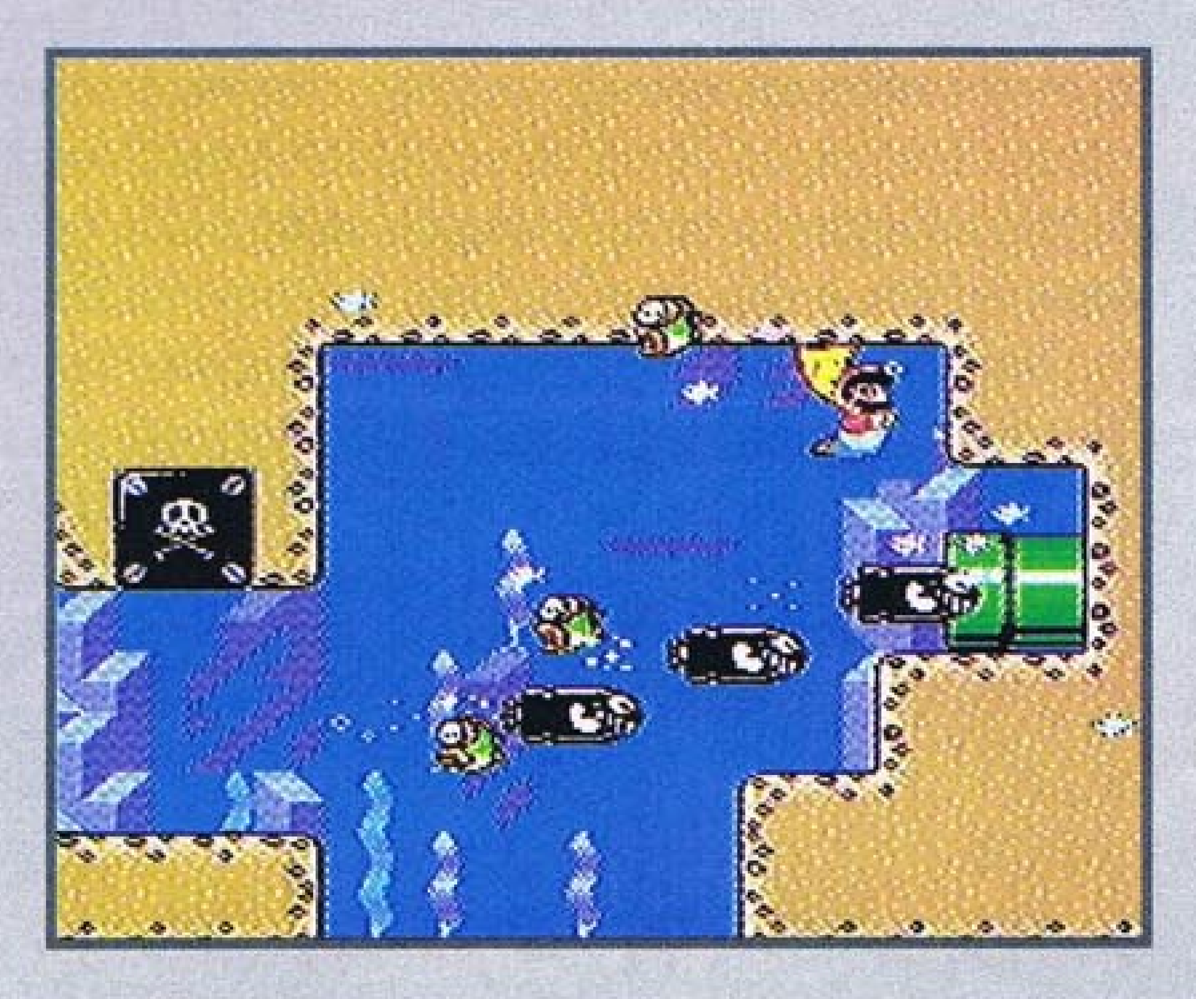
MUNDO 7: Lago de Soda

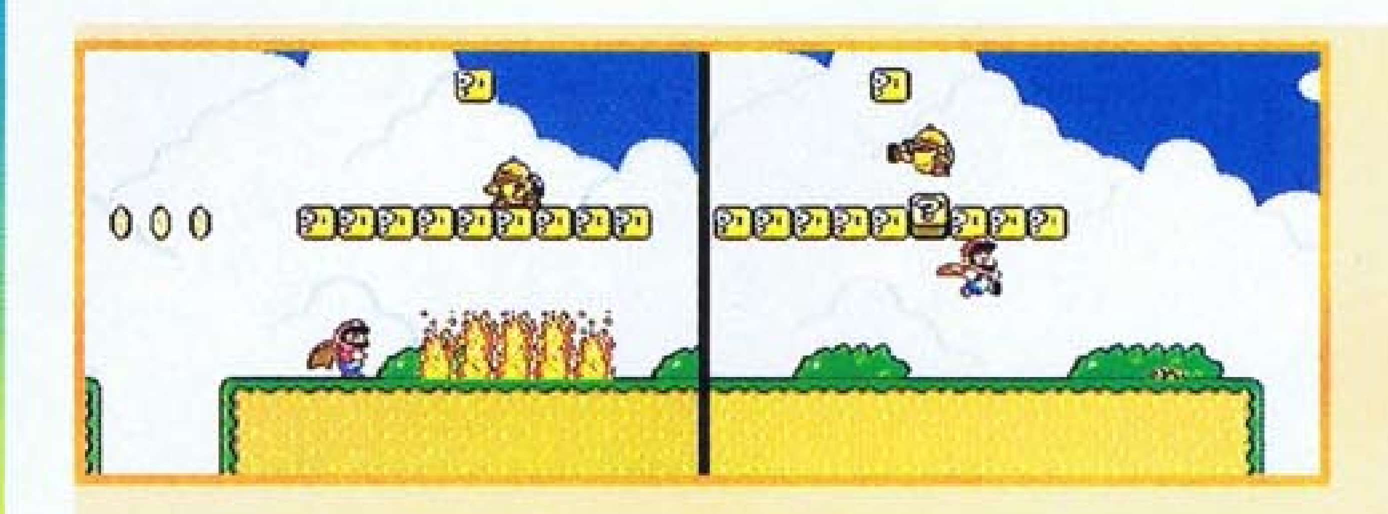


• Si has sido lo suficientemente **listo como parar atravesar** la fase anterior por debajo de la meta, habrás conseguido **solventar el momento más difícil** de todo Super Mario World. Pero dejémonos de monsergas y metámonos en las cálidas aguas del burbujeante lago de Soda. Que nos irá mejor. En todo caso, enhorabuena.

•Afortunadamente, el **lago de soda** es uno de los mundos más **pequeñitos** de todo el juego y no tendrás ningún problema para completarlo. Simplemente **nada a la derecha**, coge, si quieres, **el bloque del power up**, y esquiva los **traviesos cañones lanza torpedos**. Llegarás al final del mundo. Basta con que te introduzcas en la **tubería** y atravieses la meta para que un **camino mágico** te lleve al **Star Road número 3.**

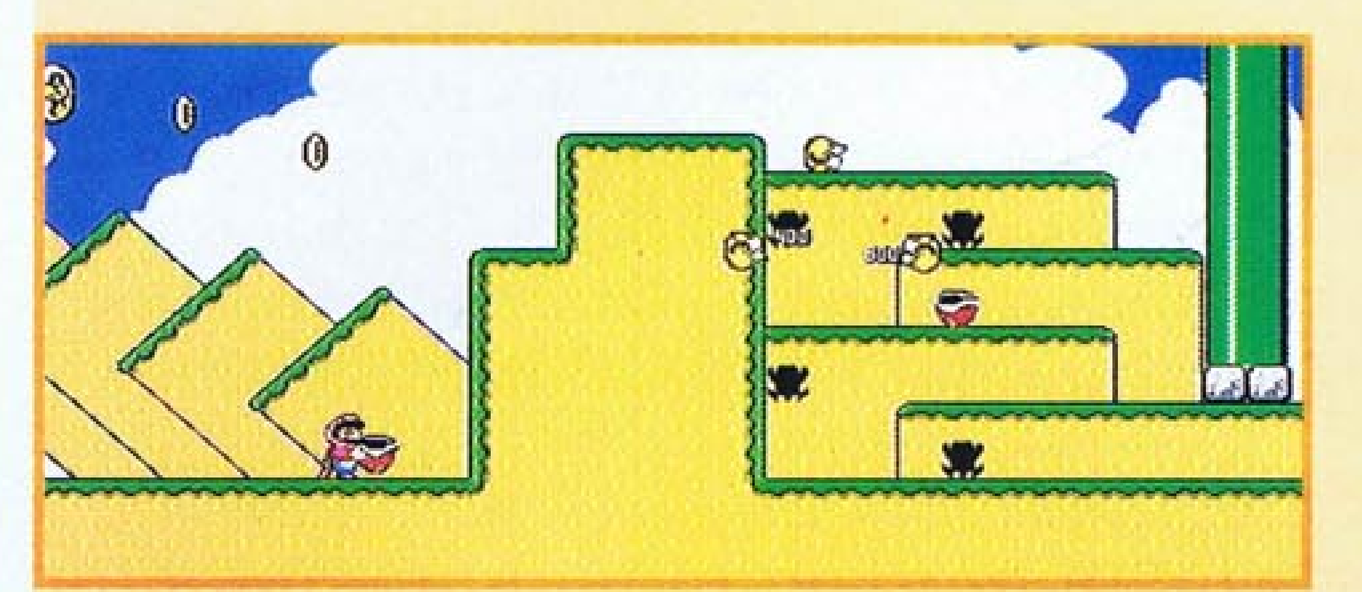








MUNDO 8: La Montaña de Cookie

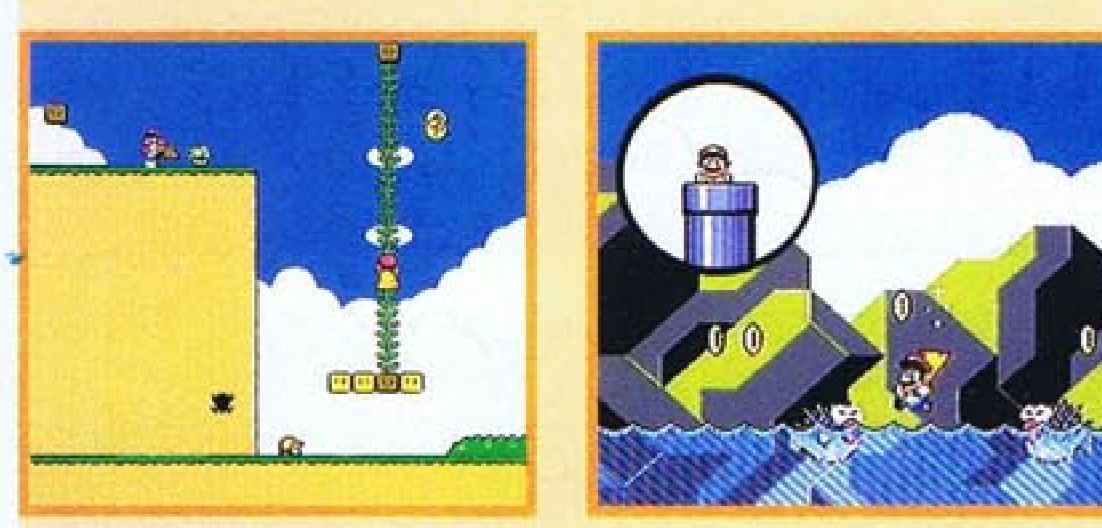


• En este mundo descubrirás el **poder de las manzanas púrpuras** asi como el de dos nuevos enemigos: **Sumo Bros y el pez Porcu Puffer.** Para eliminar a los Sumo Brothers, golpéalos por debajo teniendo cuidado de su fuego expansivo.

• En la **colina de los erizos** no tendrás ningún problema si recoges antes un caparazón y lo lanzas en su interior.

• Cuando te encuentres ante un grupo de **cuatro bloques**, golpea el tercero y una planta trepadora brotará de él. Sube, **salta a la izquierda y encontrarás un bloque con vida incluída.**

• **Mario** aparecerá encima de una larga plataforma que te dará una vida si la atraviesas corriendo. **Déjate caer y aterrrizarás** cerca de la **meta intermedia.**





• Una **nubecilla** aparecerá del interior de un huevo y lanzará **Smiley Faces**. Cada Smiley que atrapes te dará 100 puntos y si coges todos -diez- recibirás una vida extra.

• También podrás encontrar un **bloque cambiante**. Utiliza a **Yoshi** y su lengua.

• El mundo termina con dos **Sumo Brothers y un Chargin'Chuck.**



MUNDO 9: El Castillo de Ludwig



• Los **Ball'n'Chain y Bony Beetles** serán los enemigos que atormenten a Mario en la primera parte del castillo. **Acaba con los Bony** usando la capa, y esquiva las **bolas de pinchos** con una sesión de calcula-mientras-te-agachas.

• **Coge la seta** antes de entrar en la puerta, amigo.

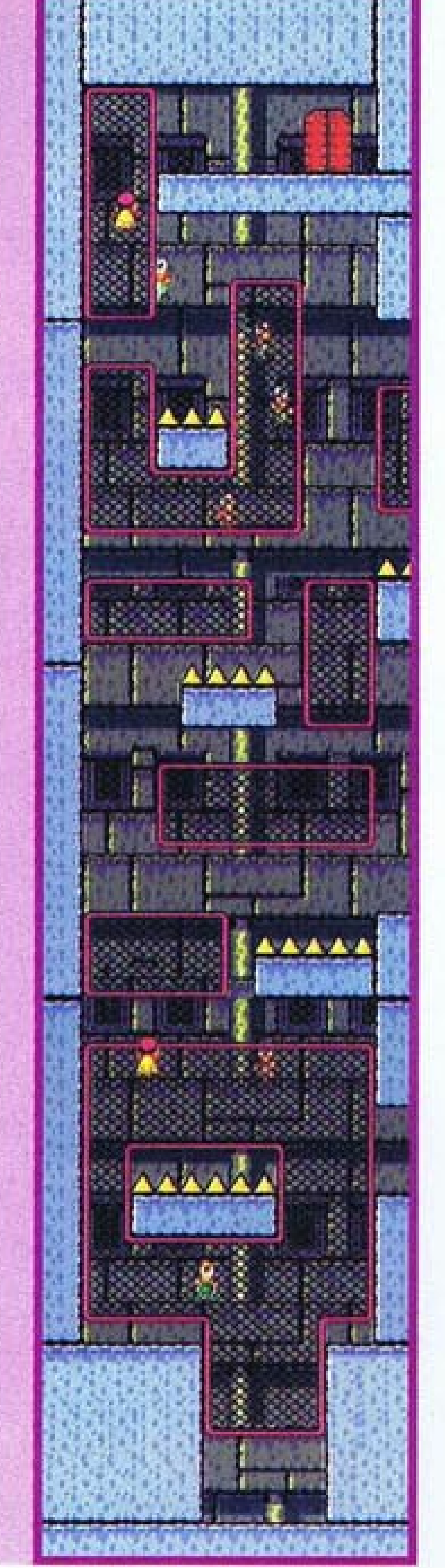


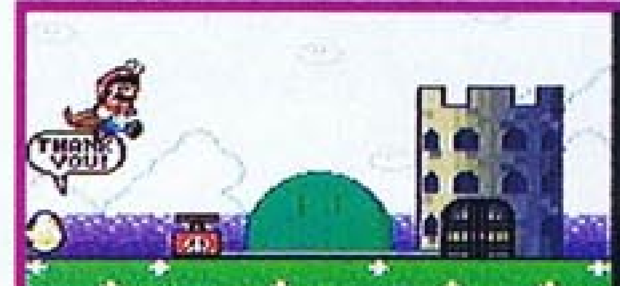
• En la segunda parte del castillo, Mario tendrá que hacer gala de su **velocidad y saltos calculados**. Debes salir corriendo en cuanto entres, **saltar los pozos de lava** y golpear el switch hasta que indique **OFF**. Seguir corriendo y saltando para luego hacer un **sprint final hacia la puerta.**

• La **tercera sección** está formada por una **gran valla** de las que tanto le gustan a Mario. Antes de ascender a la puerta que te lleve ante **Ludwig**, ve a la derecha y **encontrarás un power up**. Sube hasta la puerta y... entra.



• Para **acabar con Ludwig**, debes **saltar hacia él** antes de que empiece a lanzar fuego, y aterrizar sobre su cabezota. El hijo de Koopa se meterá en su caparazón y danzará durante unos instantes, para luego hacer un volatín y volver a lanzar bolas de fuego. Cuando le golpees **tres veces mientras lanza dichas bolas** flanígeras, Ludwig sucumbirá y Mario habrá completado la Montaña de Cookie. Atención a la **escena del castillo** porque es realmente graciosa.

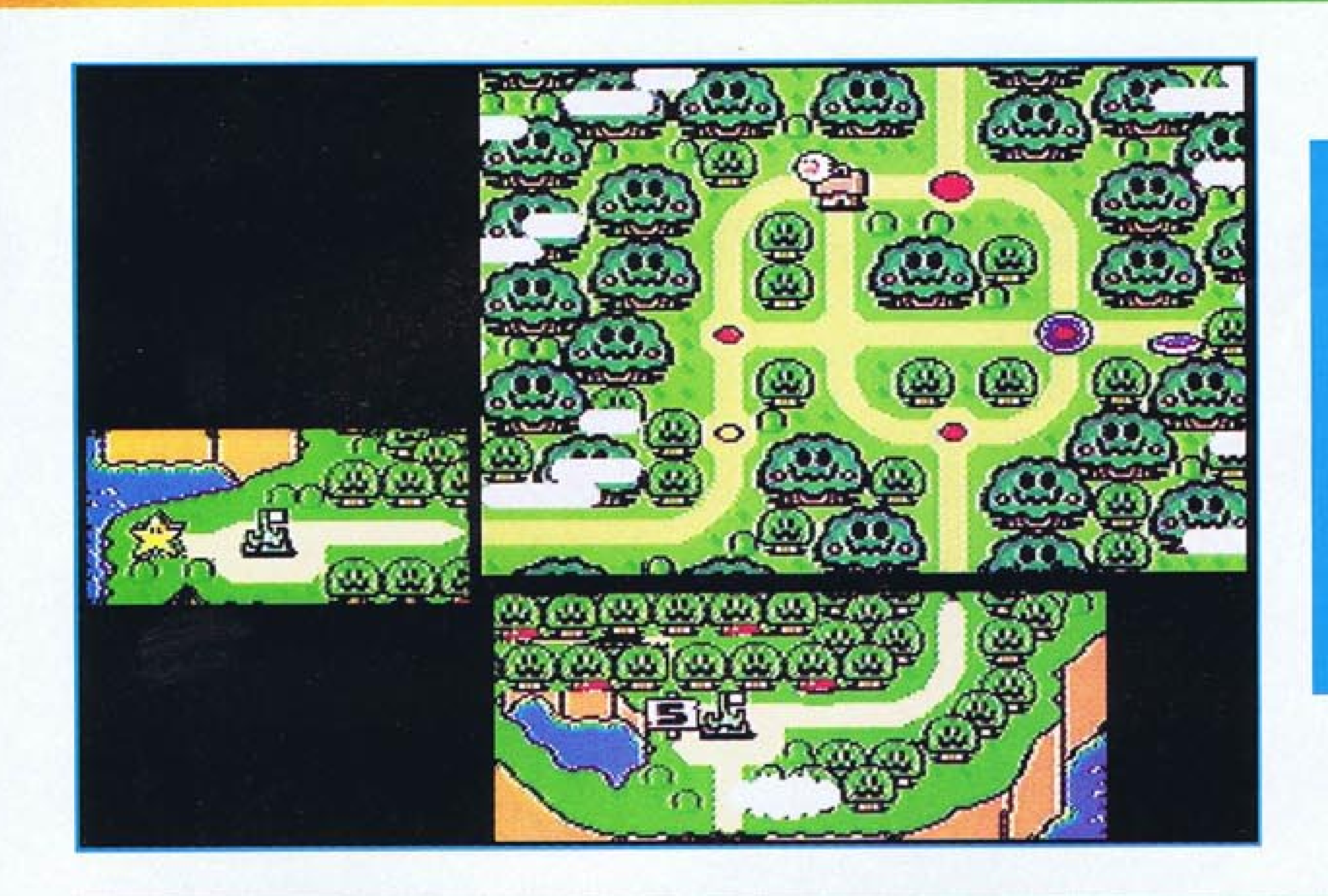






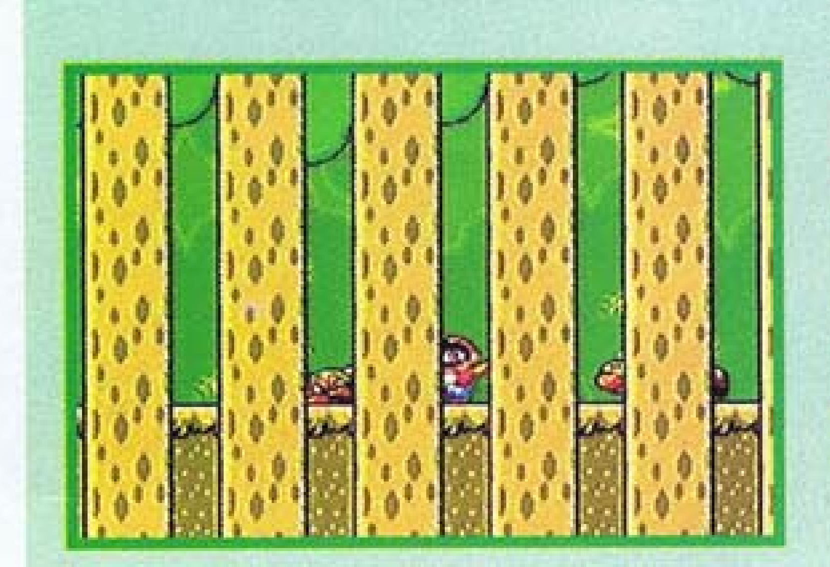






FASE 5: EL BOSQUE DE LA ILUSIÓN

MUNDO 1: Bosque de la Ilusión 1

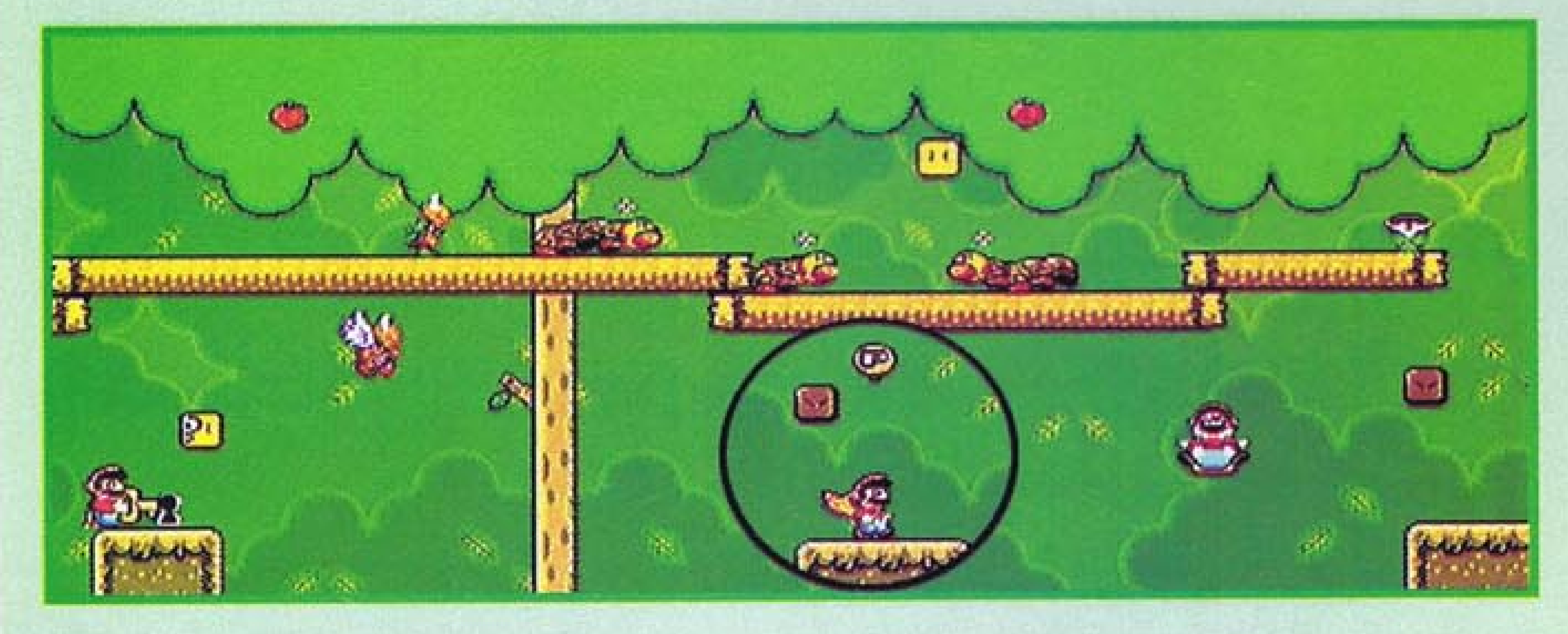












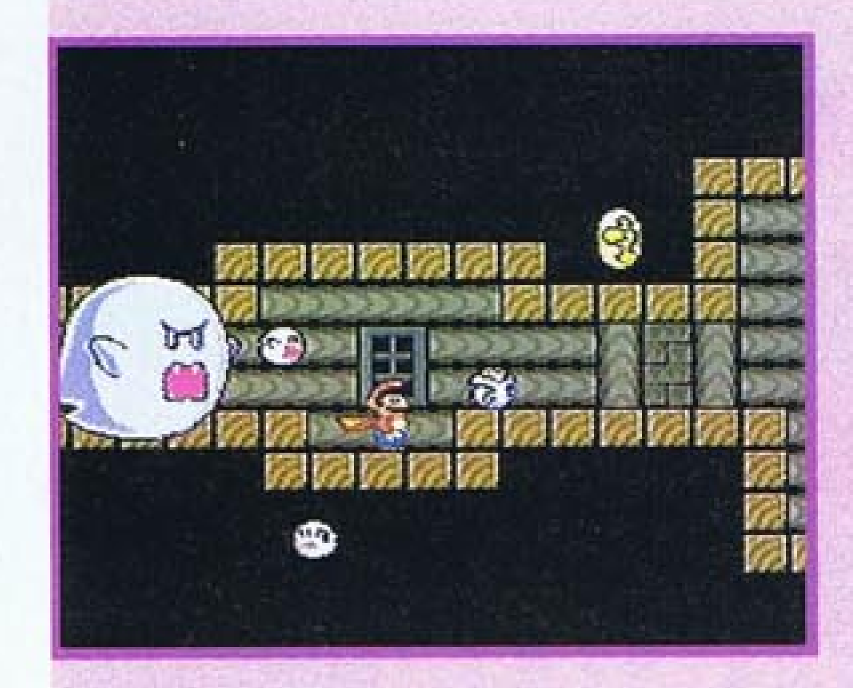
• En este bosque hay una fauna muy variada, pero los **animales** que más llaman la atención son los **Wrigglers**, unos gusanos bastante resistentes. Hay **tres formas de atacarlos**: una, saltando sobre ellos, lo cual sólo producirá un gran enfado, y las otras dos, lanzándole un caparazón o utilizando a Yoshi.

• Por cierto, cuando consigas a tu verde amiguito, aprovecha para engullir las dos manzanas **rosas**. Aparecerá la nube traviesilla y te regalará Smileys.

• En un grupo de bloques musicales hay una **vida escondida**, justo en el primero de la izquierda. **Golpéale para que salga y cabecéale de nuevo**.

•Secretos:

• Justo al final de la larga plataforma de troncos, hay un **bloque con interrogación,** golpéalo y saldrá un globo. Atrápalo con Mario y dirígete a la izquierda. Date prisa porque el poder del globo es limitado. Llegarás a un bloque con llave. **Métela por la cerradura y, ¡hacia la casa fantasma!**



MUNDO 2: Casa fantasma del Bosque

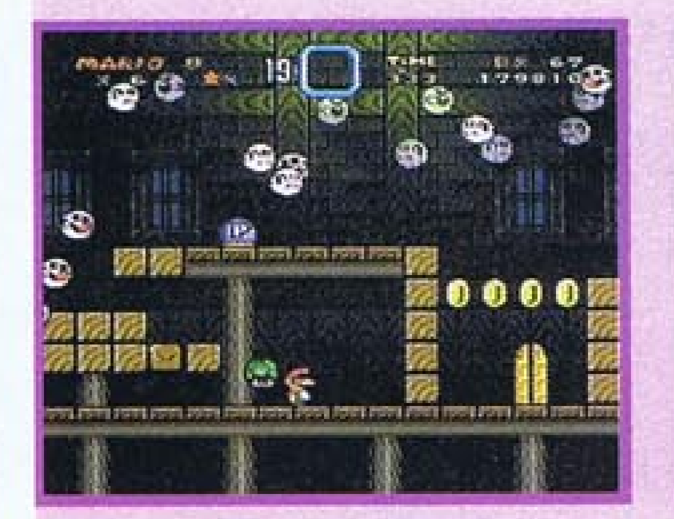
• En este oscuro caserón verás una gran cantidad de **Big Boos, Boo Buddies y otros ectoplasmas**. Para poder llegar sano y salvo al final, **corre todo lo que puedas, pulsa «R»** para aumentar la perspectiva, y frena cuando veas al Big Boo o a otros seres.

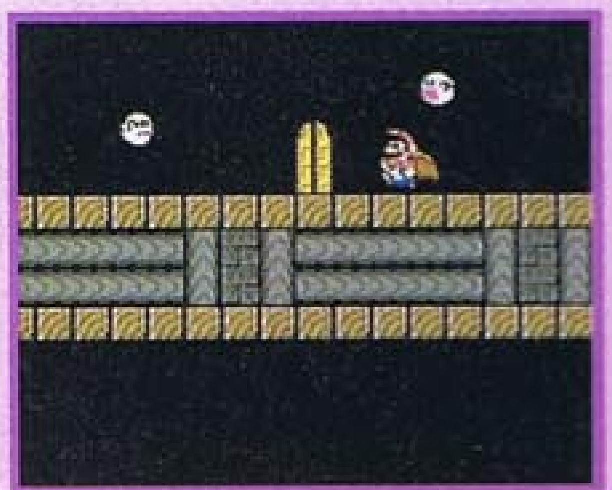
• Se acerca el **bombardeo Boo**. Mario tendrá que correr como un poseso para no ser atacado por estos **enjambres de helio blanco**. Más adelante, si eres Mario pequeñito, podrás meterte en un pasadizo y obtener una vida extra. Camina hasta el final de la fase, **pisa el switch y la puerta azul se materializará**. Entra y aparecerás en la parte de arriba de la primera sección.

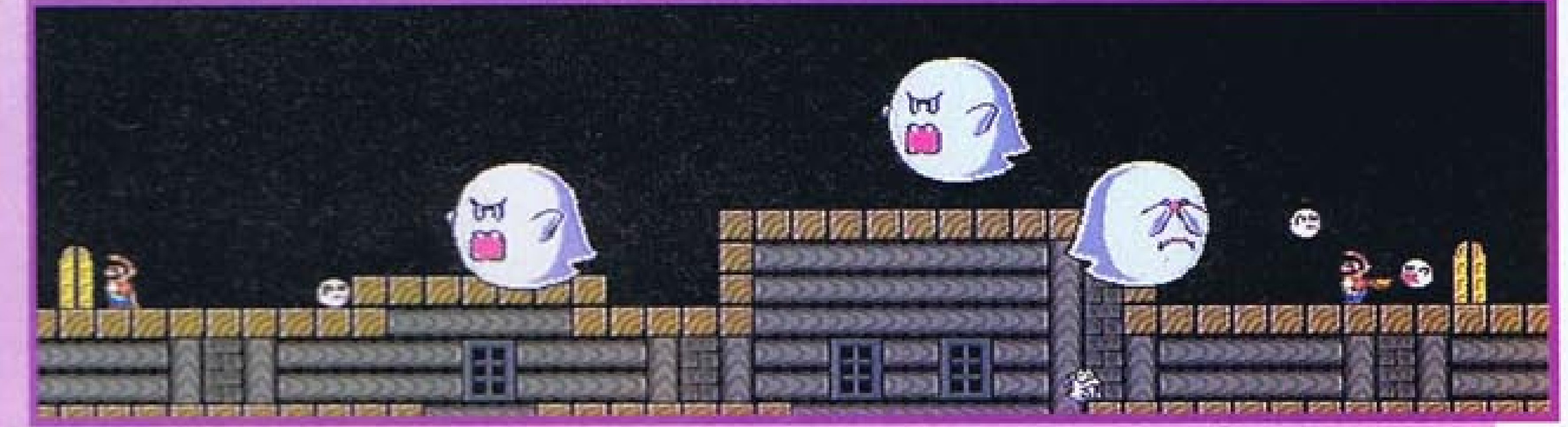


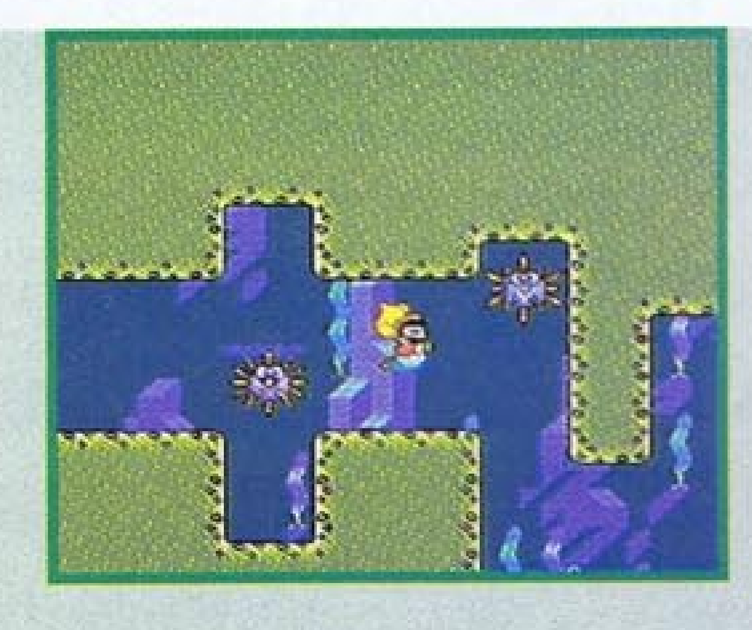
• **Secretos:**

• Entra de nuevo en la casa y haz el mismo recorrido, pero esta vez ve a la izquierda: hay otra salida y tres vidas.









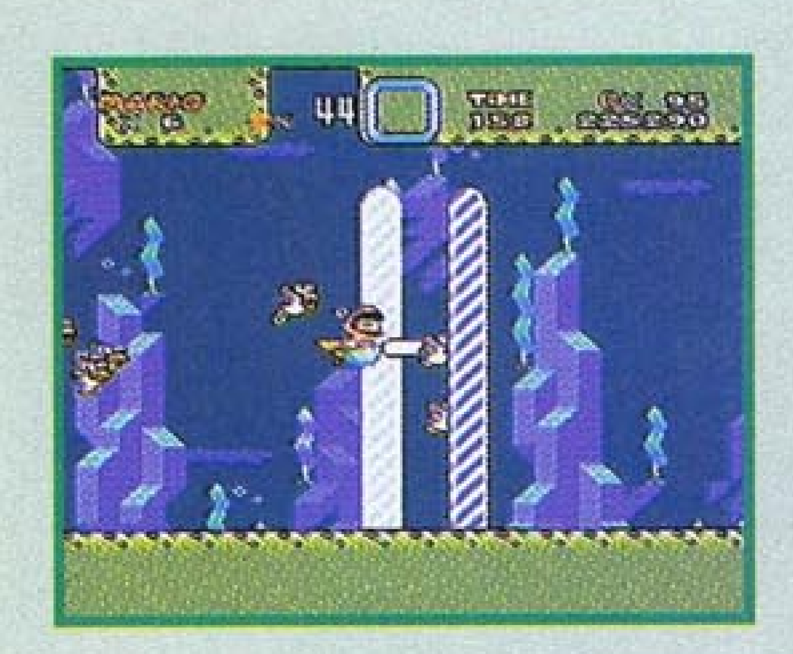
MUNDO 3: El Bosque de la Ilusión 2

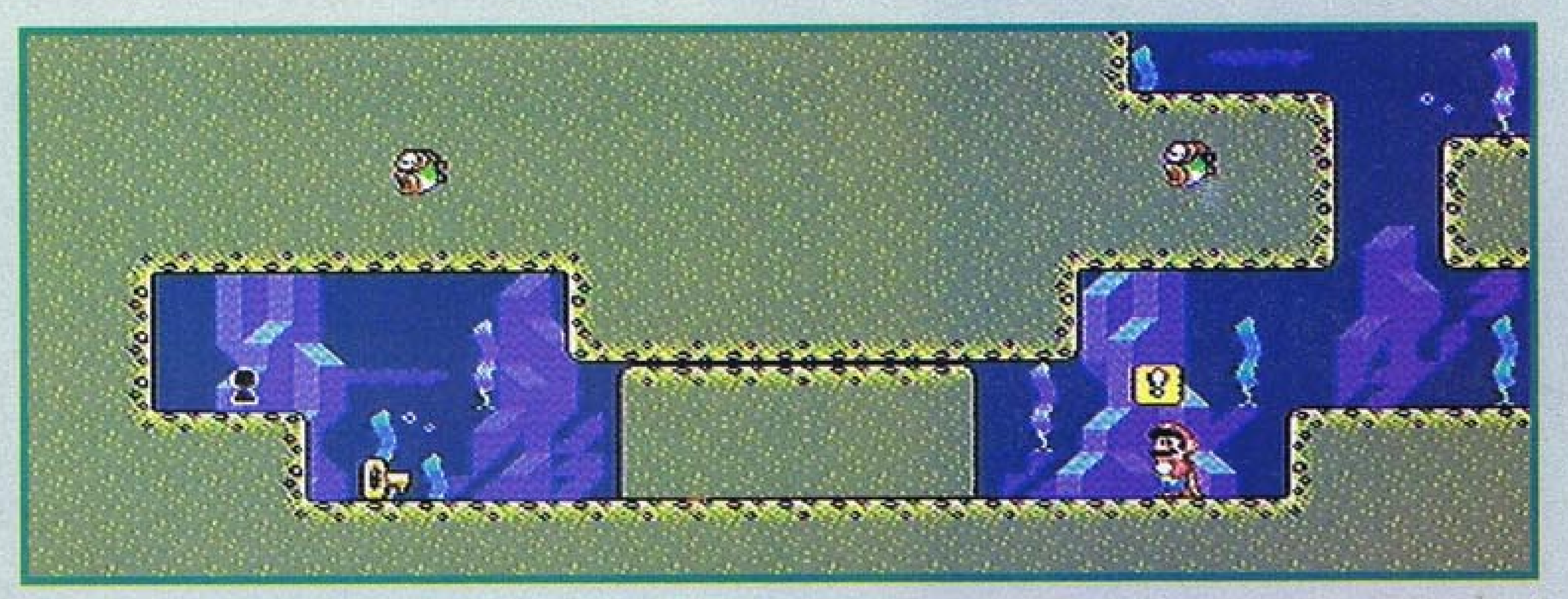
• Este nivel transcurre **bajo el agua** y además introduce a los simpáticos y espinosos **Urchins** en el «staff» de enemigos contra Mario. Estos Urchins solo pueden **ser destruídos** con los escasos **bloques azules** que encuentres por la zona.

• En una **cámara marina** situada en la parte baja de este mundo hay una **vida extra escondida**. Esta cámara está bloqueada por cuatro ladrillos invisibles. En **el tercero**, empezando por la izquierda, está el preciado premio. Golpea éste o la vida nunca saldrá de allí.

• Cerca de la meta final hay una gran grupo de **Rip van Fish**. Si eres muy valiente y esperas a que se acerquen para entrar contigo en la meta, recibirás buenos puntos y alguna vida extra.

• Antes de llegar a la meta final, nada hacia la izquierda. La **pared es falsa** y te llevará a una cámara secreta con una llave que te abrirá las **puertas hacia el Palacio del Switch azul.**



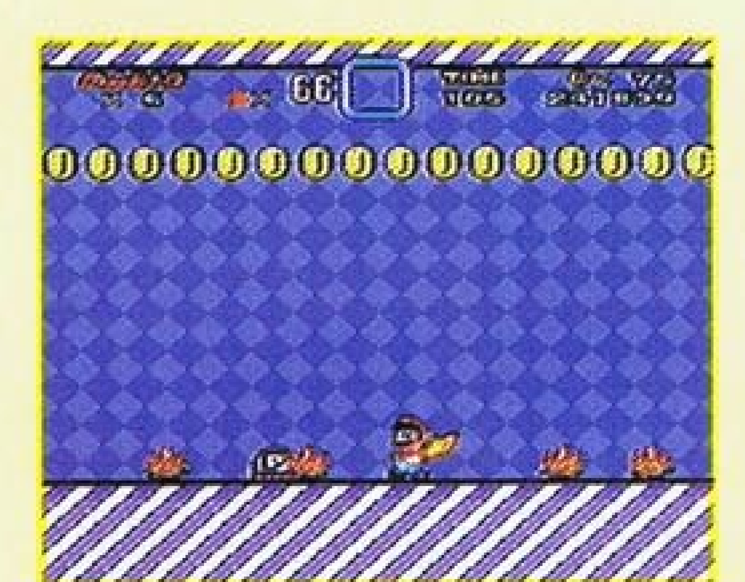


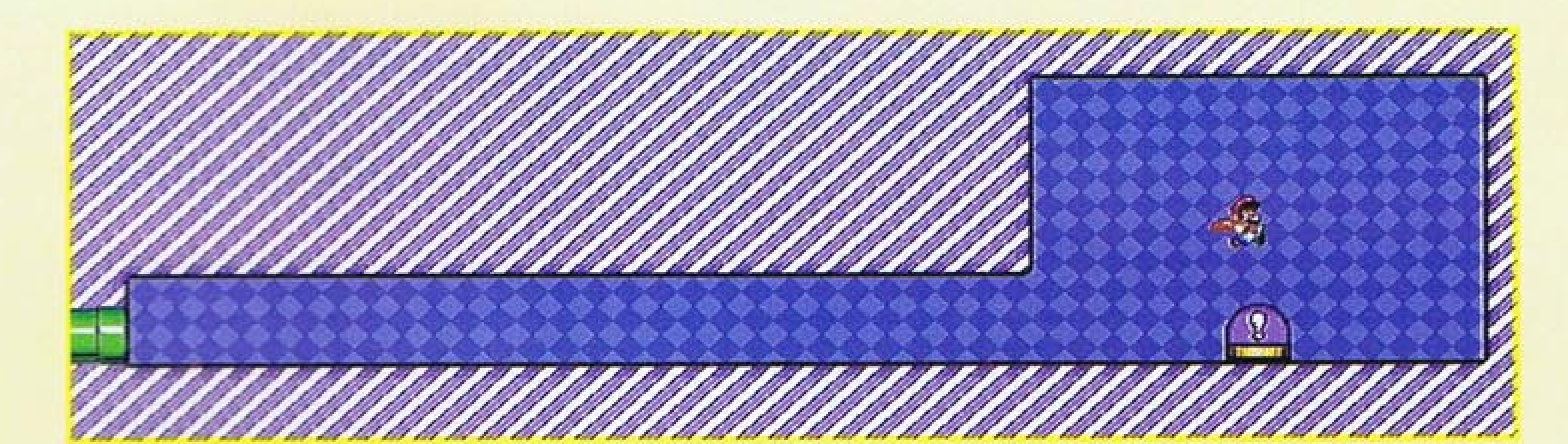


MUNDO 4:
Palacio del Switch Azul

• Recoge todas las **monedas** que puedas sin pisar los dos switch cambiadores. Pisa el de color **azul** para que caigan los **Spinys** de la parte superior y haz lo propio con el **switch de color gris:** se convertirán en monedas. Coge **todas y recibirás una vida extra**.

• Ve hacia el **mega Switch azul** y activarás todos los **bloques intangibles de color azul.**









MUNDO 5:
El Bosque de la Ilusión 3

• **Nuevos peligros**. Los **Bomb Omb y los Goombas** viajan en el interior de una burbuja. Presta atención y espera hasta que exploten al chocar contra un obstáculo. Cuando caigan al suelo, acaba con ellos.

• En la **segunda tubería azul** tienes a tu disposición una fase para ganar vidas extra. ¡a divertirse, madre!

• Puedes encontrar hasta **tres** manzanas rosas (devóralas en este orden: primera y tercera o segunda y tercera).

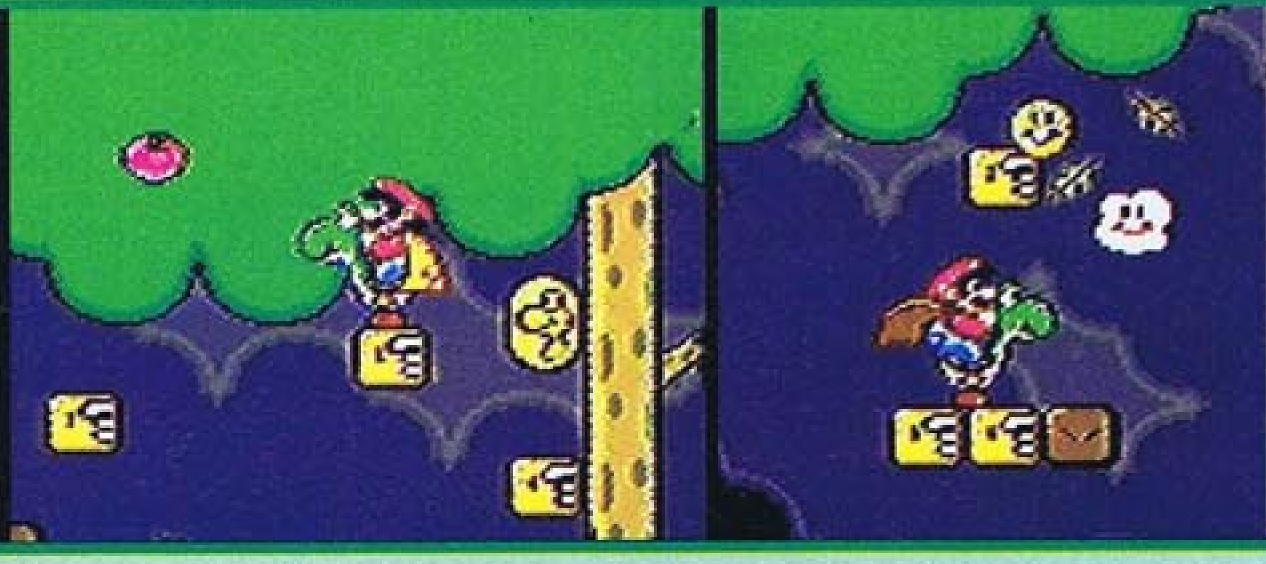
• En la **penúltima tubería** se halla la entrada al castillo de Roy Koopa. Entra y llegarás a una habitación secreta.





















MUNDO 6:
El Bosque de la Ilusión 4

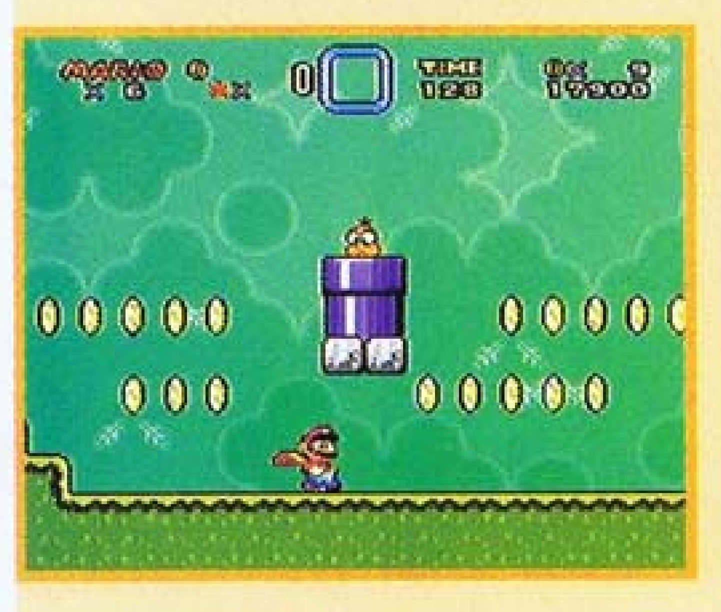
• Al comenzar esta fase, el **dios Lakitu** tratará de tentar a Mario con una suculenta **vida extra** colgando de su caña. Si se la arrebatas, comenzará a lanzar Spinnys.

• Si golpeas a **Lakitu con la capa**, podrás montarte en su simpática nube y disfrutar con el fresco vientecillo de las alturas. Además de otras cosas.

• Cuando veas un **switch cambiador cerca de la tubería del dios Lakitu**, písalo y obtendrás veinte jugosas monedas.

•Cerca del final encontrarás un trío de tuberías. Métete por la del centro y verás

•En la tubería del Dios Lakitu hay un **pasadizo hacia una secreta** y bonita zona.





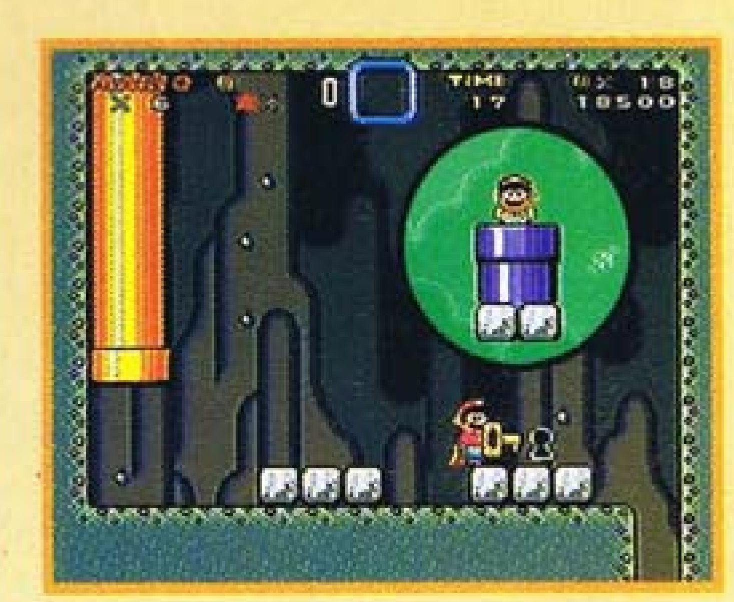














MUNDO 7:
Área Secreta del Bosque

• Prepárate para deleitarte con el **soberbio, suave y embriagador scroll** de esta corta pero intensa fase.

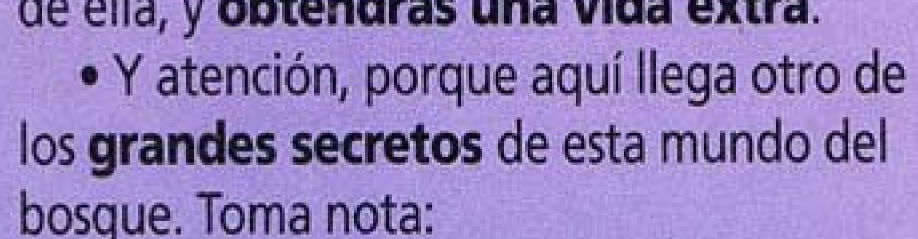
• A lo largo de todo el recorrido, Mario **volará a lomos de una plataforma** con alas, esquivando tortugas y consiguiendo algún **power up** que otro.

• Si has activado el **switch azul,** encontrarás una plataforma del mismo color hacia la mitad del recorrido. **Golpea uno de los dos bloques giratorios** que hay encima de ella, y **obtendrás una vida extra**.

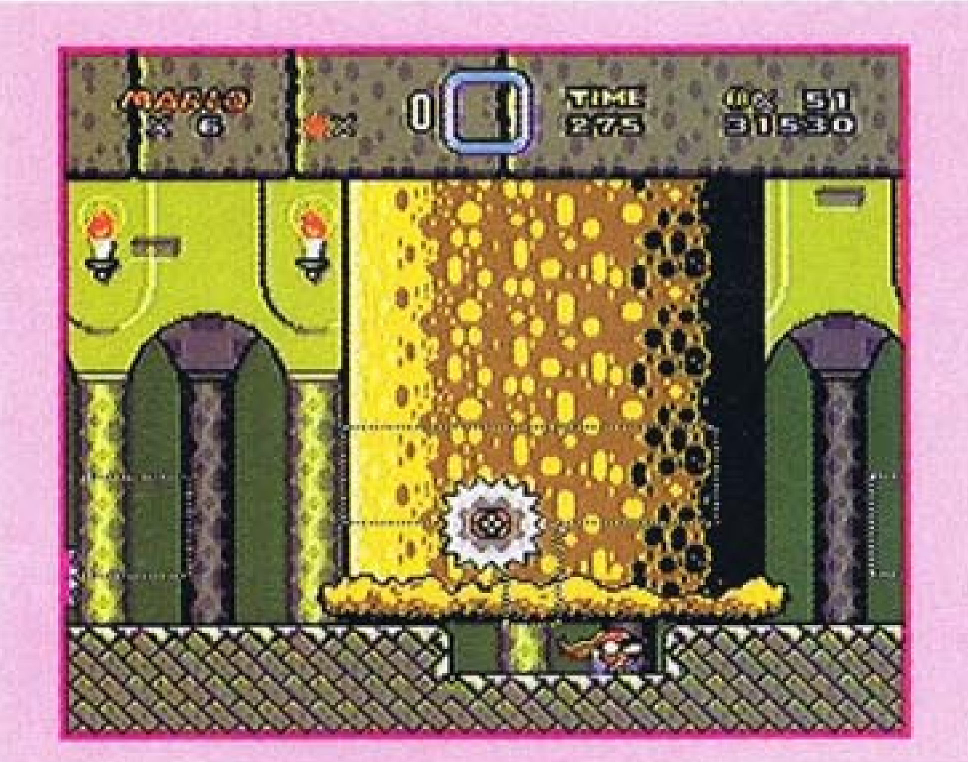




• Y atención, porque aquí llega otro de los **grandes secretos** de esta mundo del bosque. Toma nota:



Si pasas muy por encima de la meta, caerás al otro lado de ella, junto a la agradable compañía de tres vidas extra.



MUNDO 8: La Fortaleza del Bosque

• El primer peligro será un **letal corredor** repleto de sierras y apisonadoras aplasta-incautos. Si has activado los **cuatro palacios del switch** te será bastante fácil completarla. Si no es así, **prepárate a morir**.

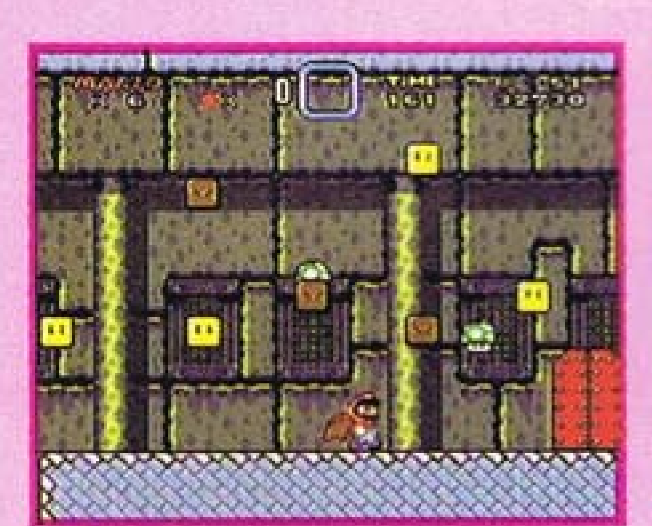
• Después, llegarás a un **foso con dos afiladas sierras**. Si te vas a la izquierda hasta que ya no oigas su siniestro sonido, al volver habrán desaparecido

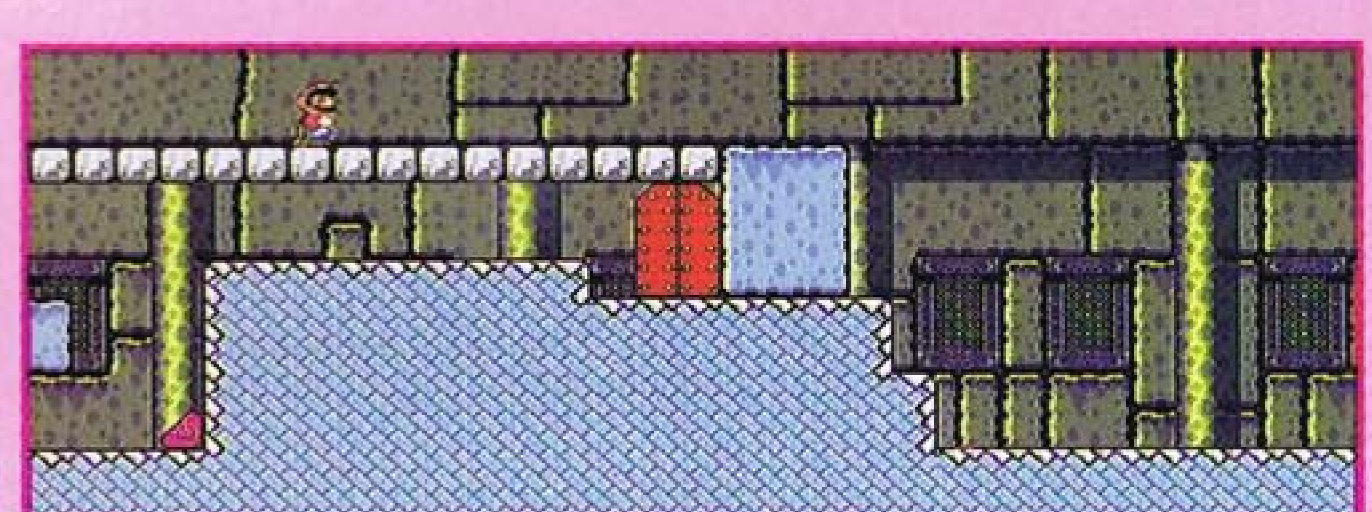




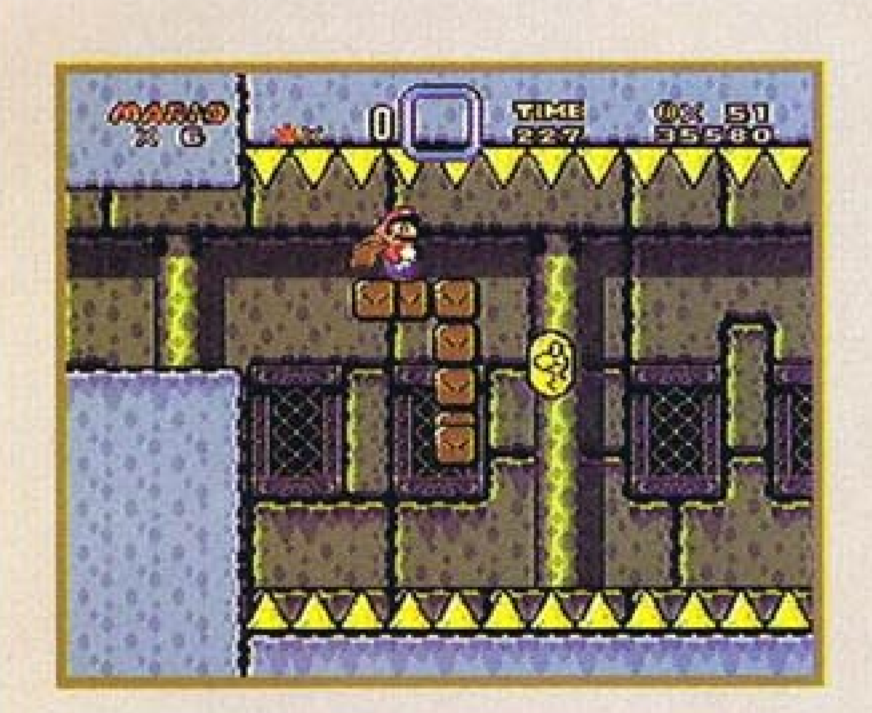


•Cuando entres a luchar contra el **Reznor**, utiliza la misma táctica que en el mundo 4. Golpea a todos los Reznors con la cabeza y ¡ ya está !Una nueva entrada al mundo estrella.







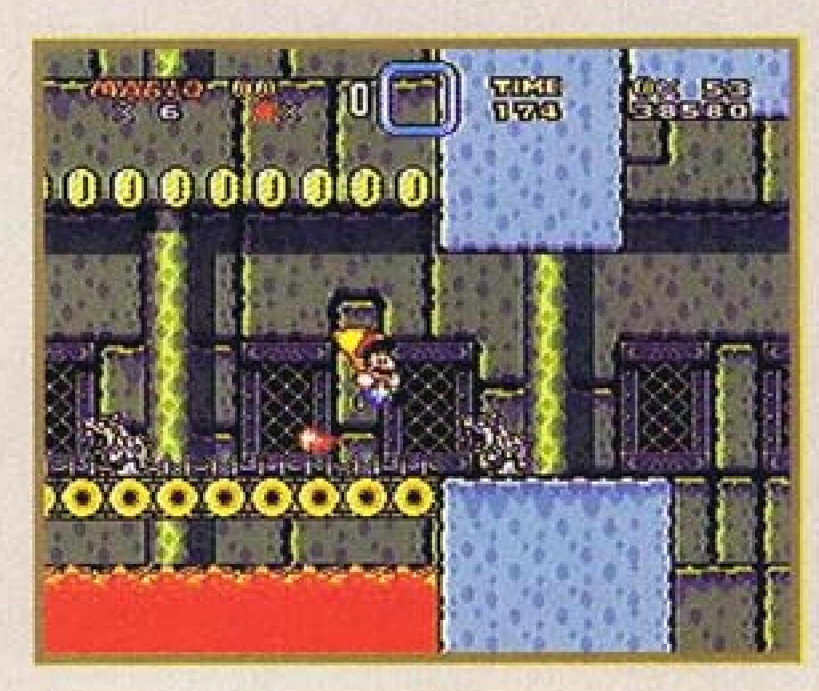


MUNDO 9: El Castillo de Roy

• Cuando veas la **siniestra serpiente de bloques**, corre hasta la derecha y súbete en ella para que empiece a moverse. Mantente sobre ellas si no quieres **caer a la la lava**.

•Más tarde encontrarás un **switch cambiador**, llévalo contigo hasta la presencia de una vida extra y una estatua Koopa y, si necesitas una vida, utilízalo. Llegarás ante Roy. Para eliminarle, aprovecha sus **carreras para golpearle** y recuerda que cada vez que le dañes se moverá más deprisa. Bastan **tres saltos.**





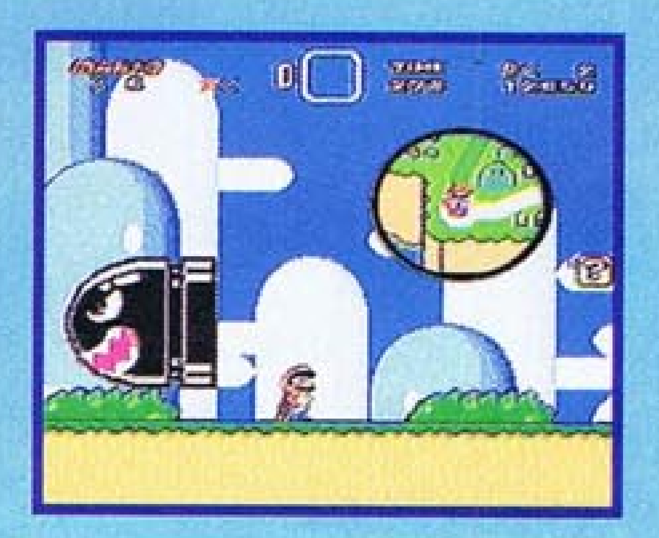




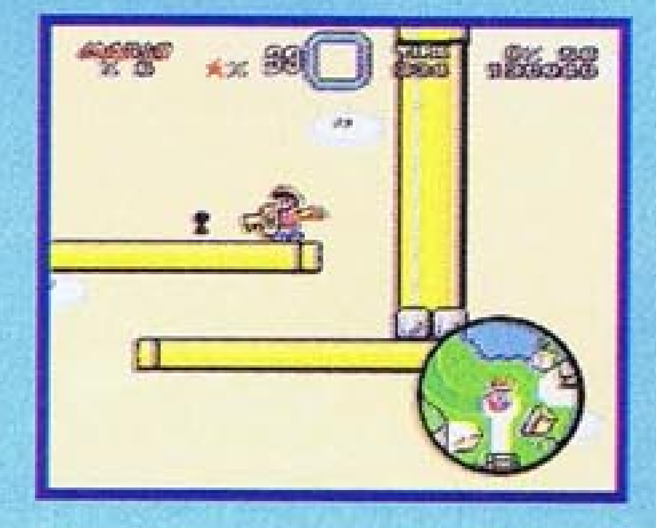






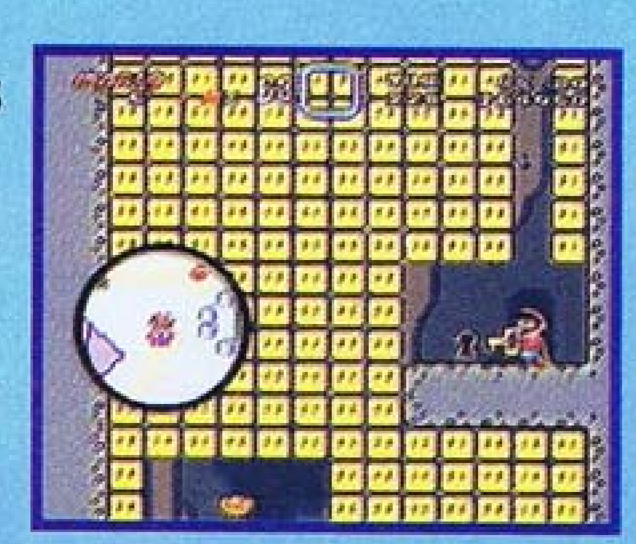




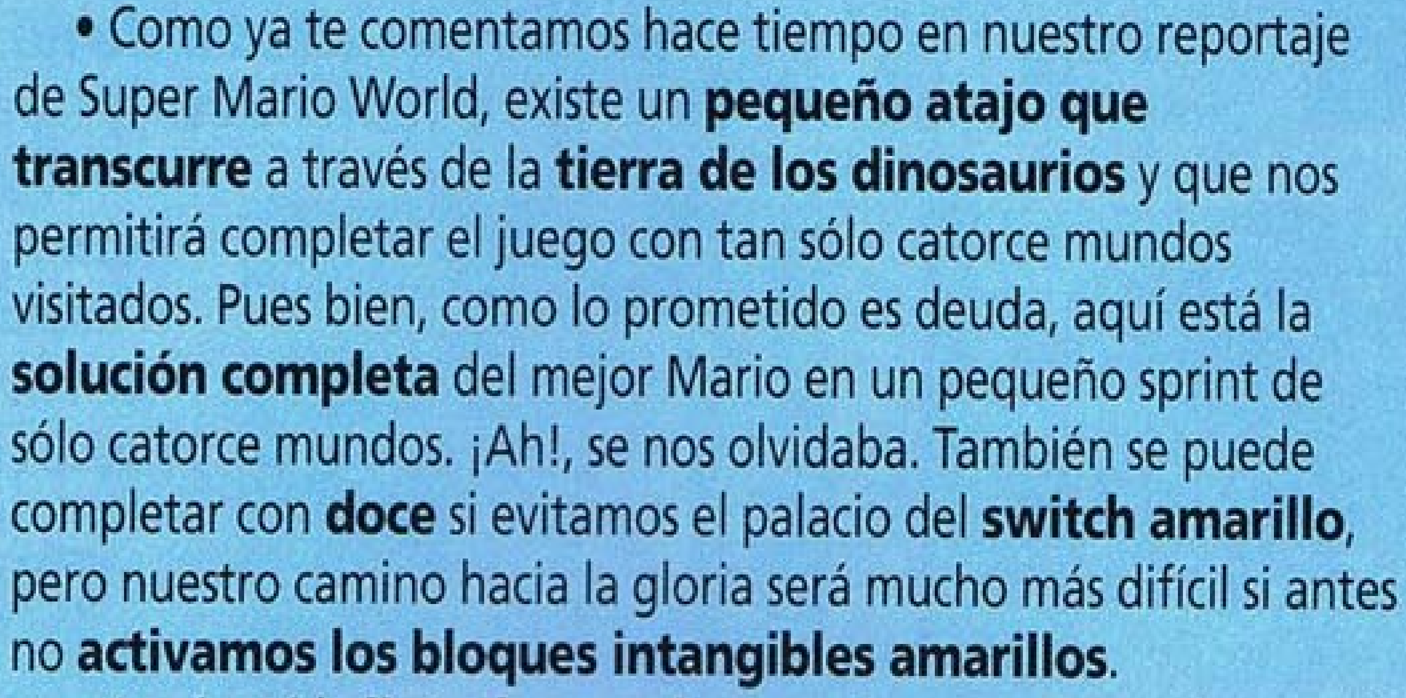



UN ATAJO HACIA LA GLORIA



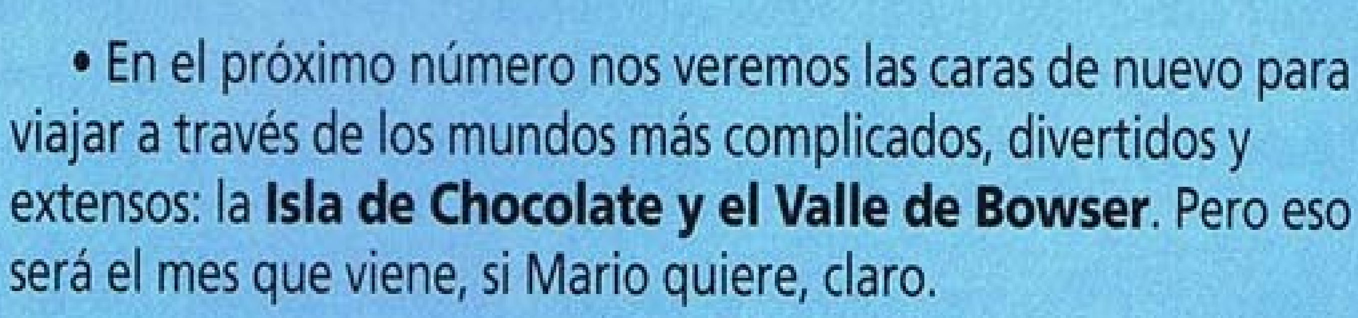




• Como ya te comentamos hace tiempo en nuestro reportaje de Super Mario World, existe un **pequeño atajo que transcurre** a través de la **tierra de los dinosaurios** y que nos permitirá completar el juego con tan sólo catorce mundos visitados. Pues bien, como lo prometido es deuda, aquí está la **solución completa** del mejor Mario en un pequeño sprint de sólo catorce mundos. ¡Ah!, se nos olvidaba. También se puede completar con **doce** si evitamos el palacio del **switch amarillo**, pero nuestro camino hacia la gloria será mucho más difícil si antes no **activamos los bloques intangibles amarillos**.

• Aquí está la **lista de mundos** que tienes que completar y el **orden lógico** para llegar a la fortaleza de Bowser:



1.- **La isla de Yoshi 1**
2.- **Palacio del Switch amarillo**
3.- **La isla de Yoshi 2**
4.- **La isla de Yoshi 3**
5.- **La isla de Yoshi 4**
6.- **Castillo de Iggy Koopa**
7.- **La llanura del Donut 1** (A través de la meta secreta)
8.- **El secreto del Donut 1** (A través de la meta secreta)
9.- **La casa secreta del Donut** (A través de la meta secreta)
10.- **El mundo de la estrella 1**
11.- **El mundo de la estrella 2**
12.- **El mundo de la estrella 3**
13.- **El mundo de la estrella 4**
14.- **Fortaleza de Bowser**



• En el próximo número nos veremos las caras de nuevo para viajar a través de los mundos más complicados, divertidos y extensos: la **Isla de Chocolate y el Valle de Bowser**. Pero eso será el mes que viene, si Mario quiere, claro.





Si acabas de descubrir NINTENDO ACCIÓN y sueñas cada noche con los números que creías perdidos para siempre, no te preocupes, los estamos guardando especialmente para ti.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos. Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).



KEN









Con el comienzo del nuevo año tuvimos el honor de comenzar la guía de uno de los más grandes juegos jamás realizados: Street Figther II. Ahora, con una lágrima deslizándose por mi mejilla, escribo la última entrega. Pero no os apenéis, pues aún tenéis la oportunidad de degustar estas páginas en las que encontraréis todos los detalles de Ken, Zangief y Dhalsim, completando así la galería de personajes que forman este mítico juego que pasará a la historia de la humanidad.

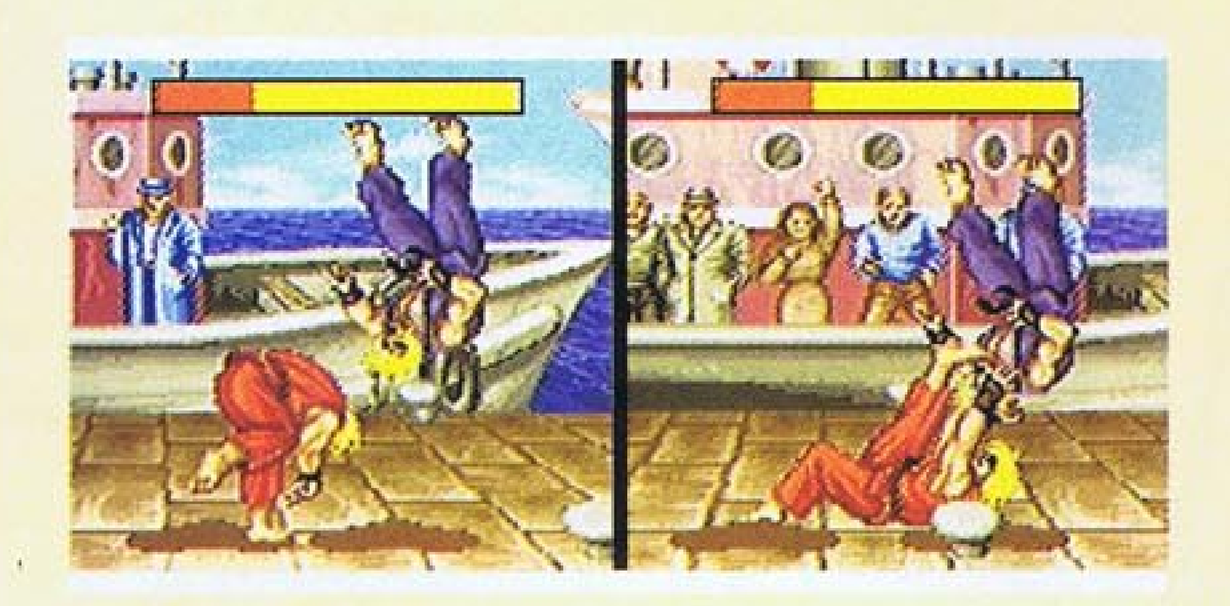
Los primeros pasos de su vida le encaminaron hacia el aprendizaje de las artes marciales. Compañero de escuela de Ryu, **sus técnicas son idénticas**, diferenciándose tan sólo en su forma de pensar y de entender la lucha. En el **número del mes de Enero** de Nintendo Acción pudísteis ver un detallado comentario sobre los golpes de Ryu. Por esto, no entraremos en detalles con Ken, simplemente os expondremos sus movimimientos más importantes.

GOLPES ESPECIALES

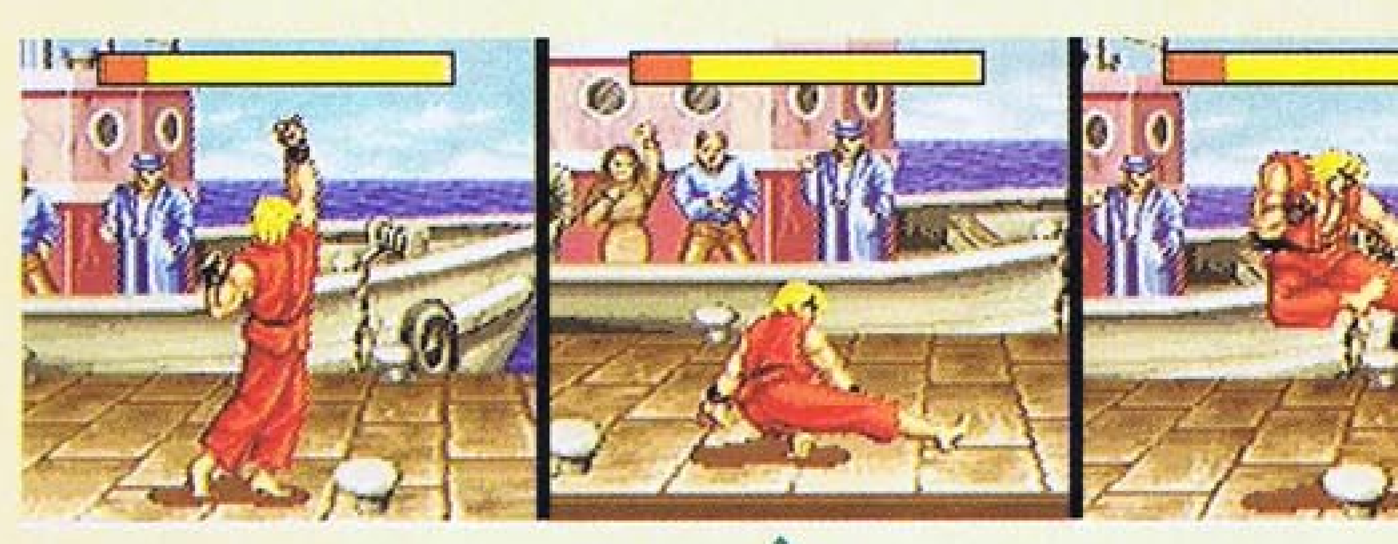


Ken posee tres golpes especiales, los cuales son, por orden de aparición en las imágenes: **Bola de Fuego, Patada Huracanada y Puñetazo del Dragón**. El más **efectivo** es la Bola de Fuego y el **más potente** es la Patada Huracanada, pues podrás golpear con él a tu enemigo hasta que vea las estrellas.

LLAVES

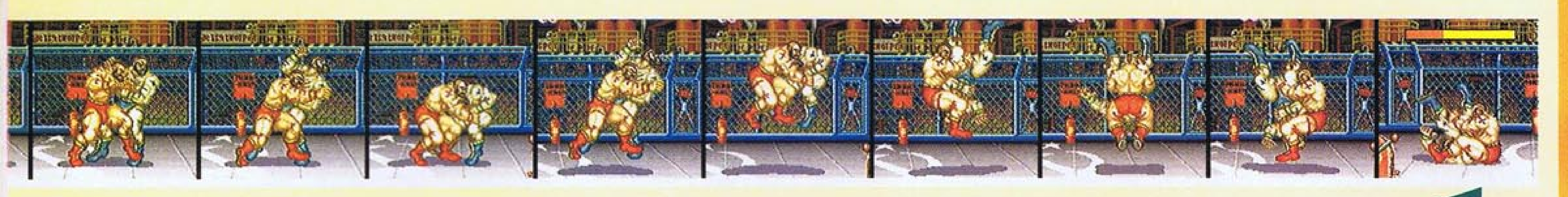


Para lanzar a tu enemigo, Ken puede utilizar la **dos llave**s que aparecen en las imágenes. Sus nombres son: **Lanzamiento del Hombro y Balanceo hacia Atrás.** La primera se realiza con el botón **"X" o el "L"**. Para la segunda deberás presionar el botón **"A" o el "R"**.



GOLPES EFECTIVOS

El primero se realiza pulsando **el botón "L"** mientras estás agachado y te será muy útil para golpear a un enemigo que salte hacia tí. El segundo es un **barrido súper efectivo**, el cual se realiza si estás agachado y **pulsas "R"**. En último lugar se encuentra una patada aérea que se hace **con el botón "R"** en un salto. Los dos primeros golpes son defensivos.



GOLPES ESPECIALES



Martinete giratorio

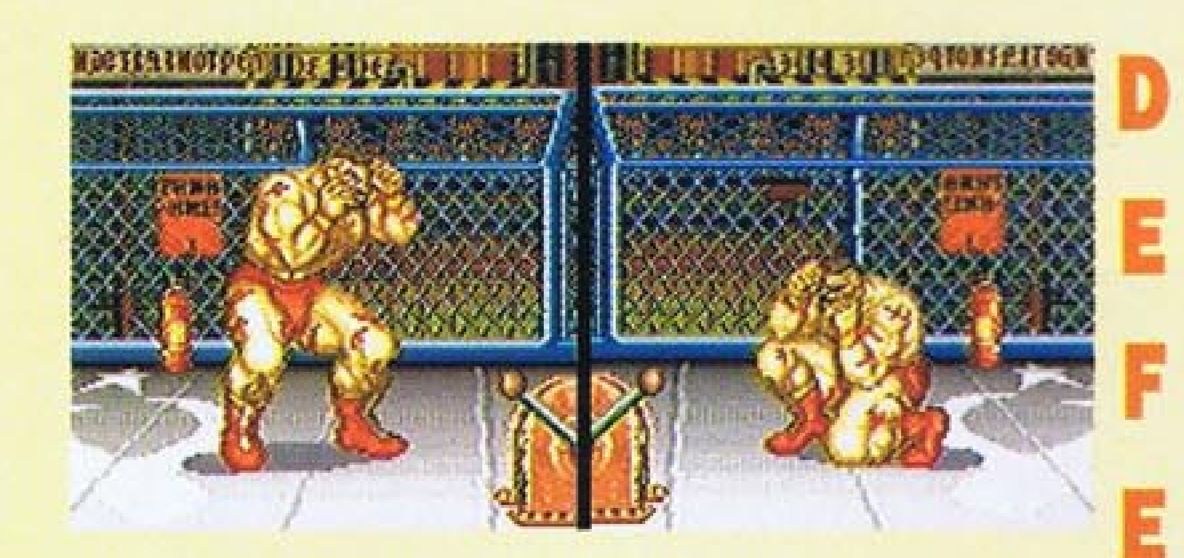
Quizás sea el golpe más espectacular y más difícil de realizar de todo el cartucho. Para conseguirlo tendrás que **hacer una rotación de 360 grados** para finalizar



ZANGIEF

En las frías y duras tierras de Siberia una hombre se entrena para la lucha. Su nombre es Zangief y **pelear contra osos** es su forma de divertirse. Gracias a ello ha conseguido una increíble masa muscular que, unida a su enorme estatura, **consigue impresionar al enemigo más fiero**. Su mayor cualidad es **la lucha cuerpo a cuerpo**, y su mayorm defecto **la lentitud de sus movimientos.**

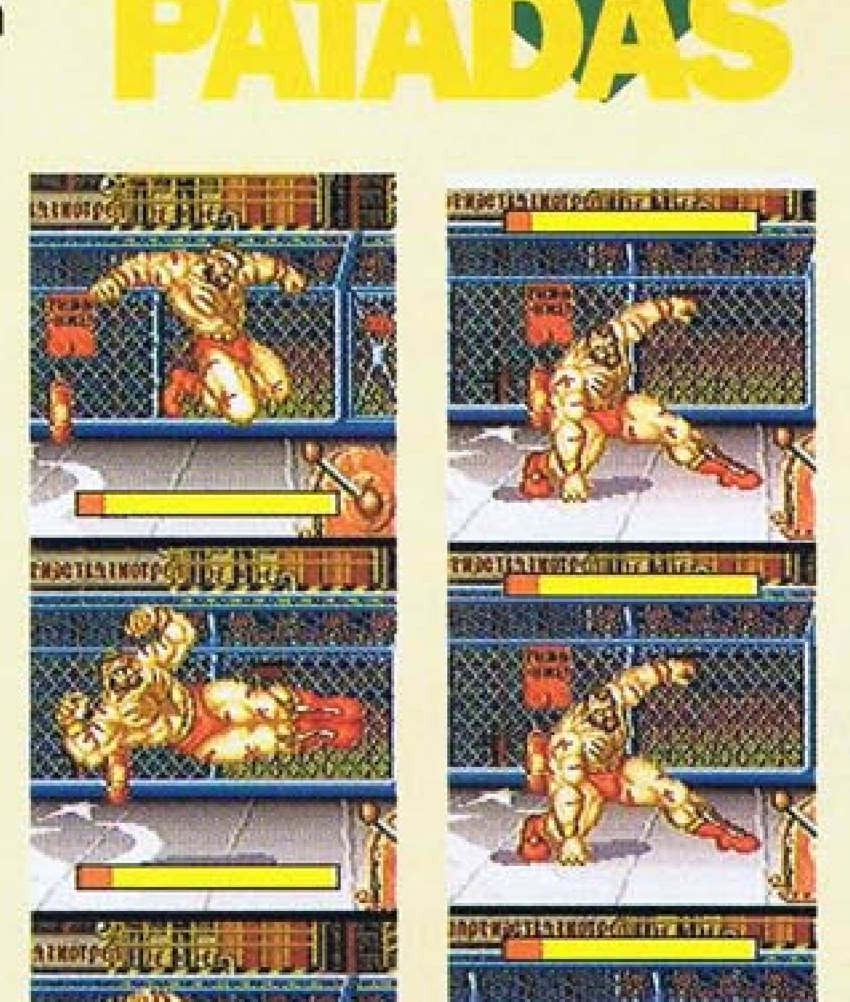
DEFENSA

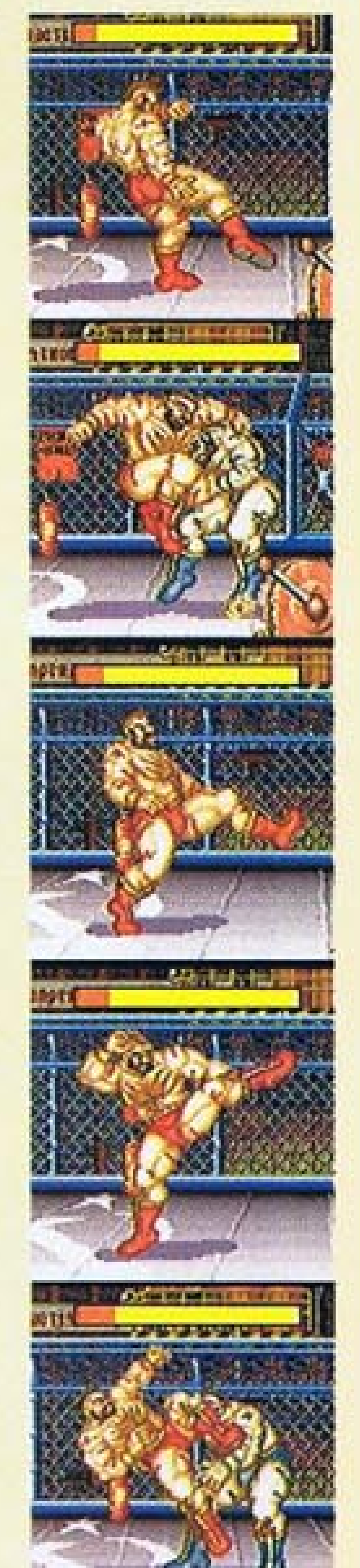


Zangief es un personaje que, debido a su impresionante físico, **no debe jamás eludir la lucha cuerpo a cuerpo.** Por esto, cubrirte es algo que no deberías hacer con mucha frecuencia, aunque en algunos mementos **te verás obligado a hacerlo.**

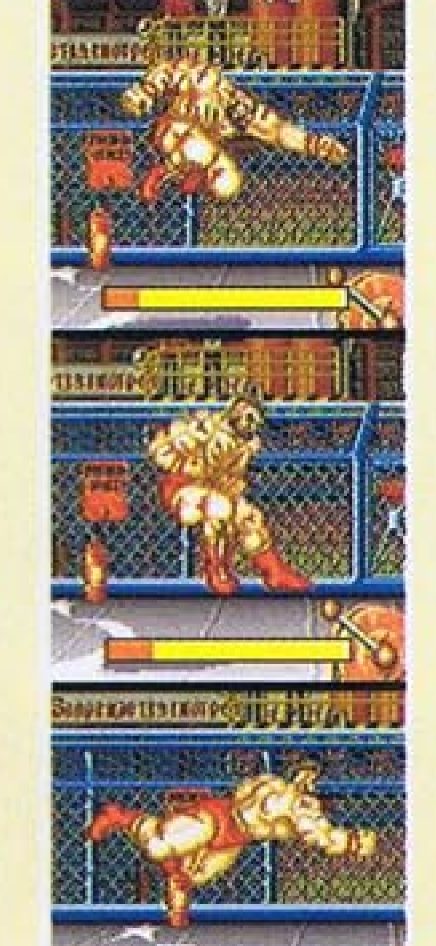
PATADAS

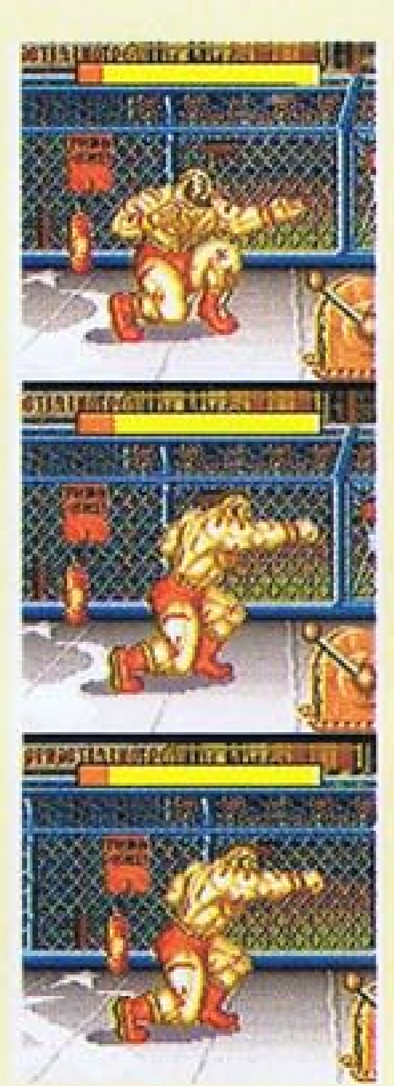
Las patadas se consiguen presionando uno de estos tres botones: **"R", "B" y "A".** La patada más efectiva la podrás realizar pulsando **el botón "R"** cuando te encuentres en medio de un salto. El golpe más potente de todos los existentes en la gama de patadas es el que podrás efectuar **presionando el botón "R"** cuando estés de pie cerca de tu enemigo. Este movimiento te permitirá golpear a tu rival dos veces seguidas.

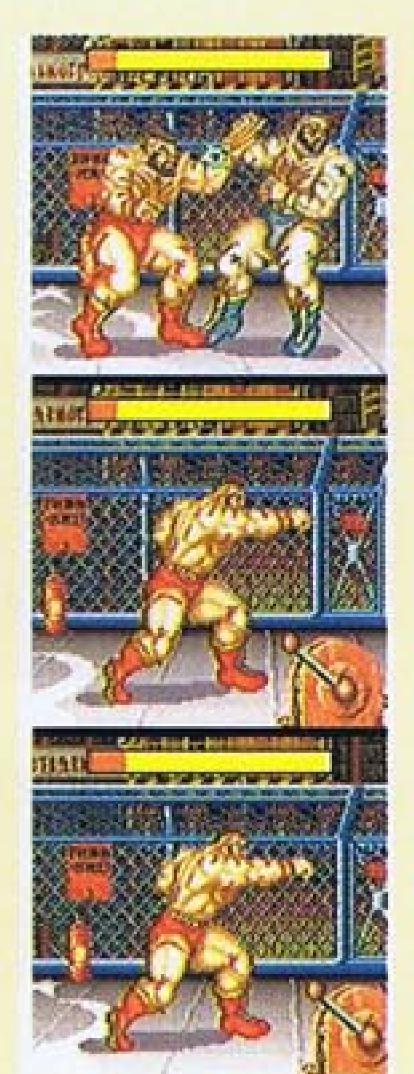




PUÑETAZOS



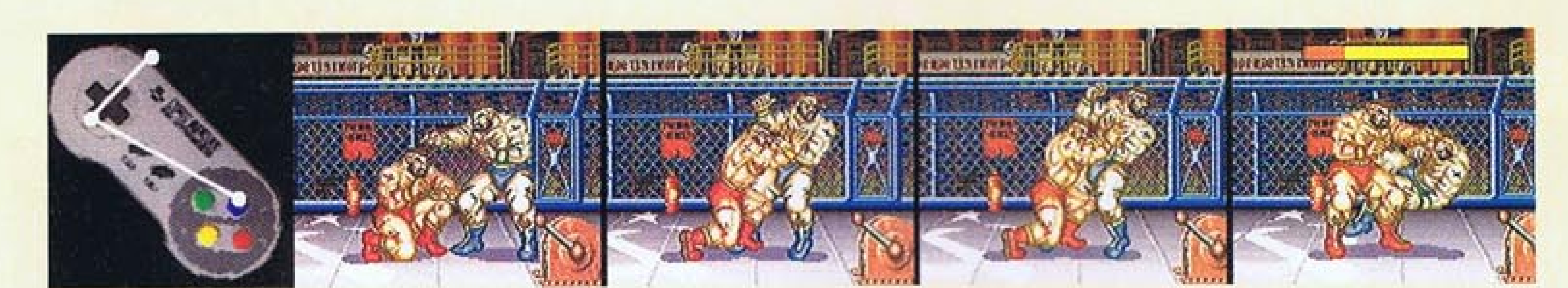




Para realizar estos movimientos deberás pulsar el botón **"L", "X" o "Y"**, aunqe la energía que restarás a tu rival dependerá del botón que utilices. El mejor puñetazo, tanto agachado como depié, es el que se hace con el botón "Y", pues podrás repetirlo rápidamente.







Golpe potente

Con este movimiento conseguirás agarrar a tu adversario **para golpearle contra el suelo**. Podrás realizar este golpe cuando te encuentres cerca de tu adversario y pulses **el botón "R" o él "A"** mientras caminas hacia él.GAME OVER.

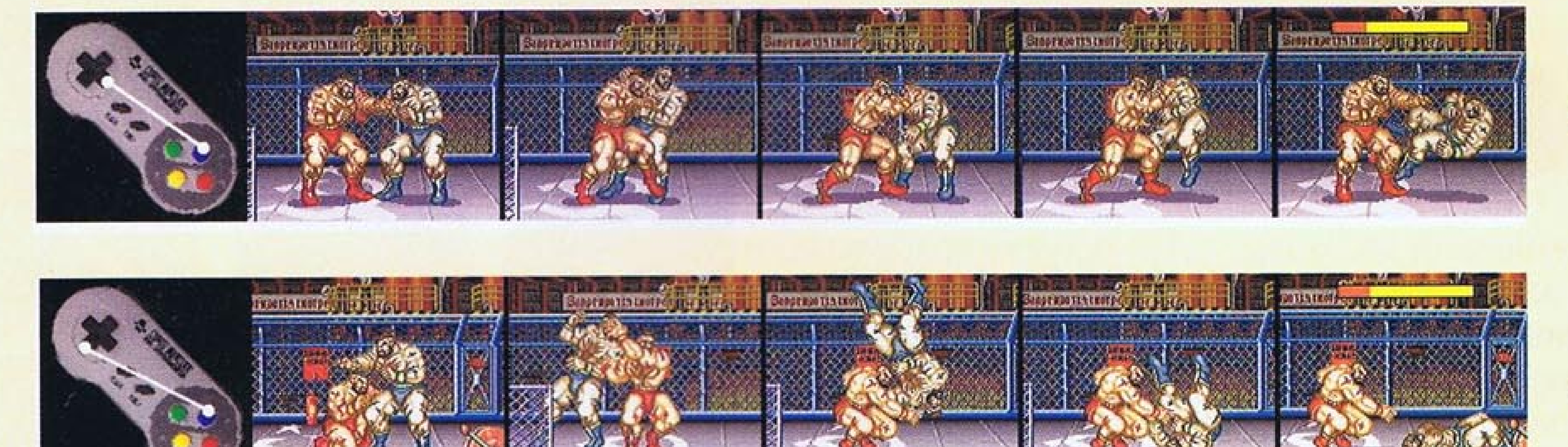
LLAVES

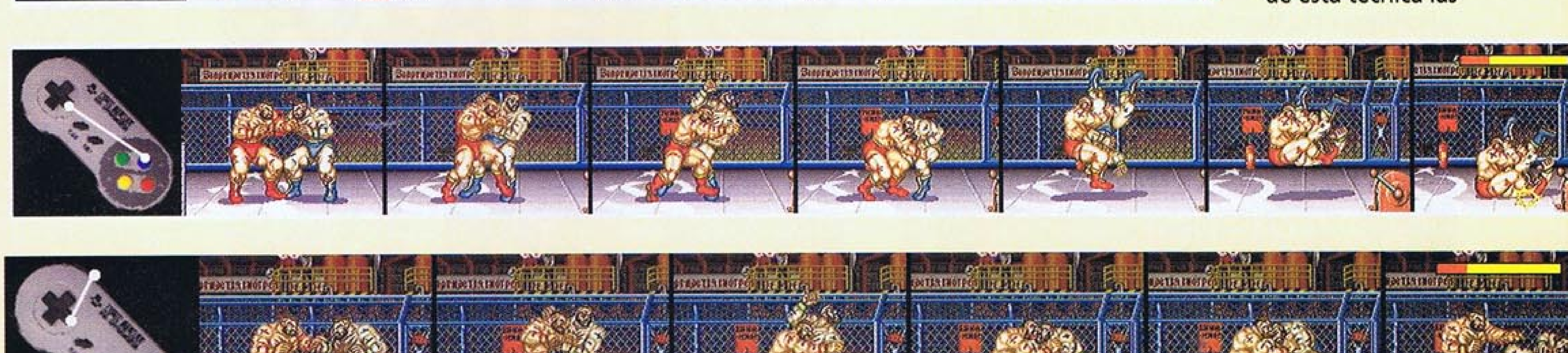
Alley oop

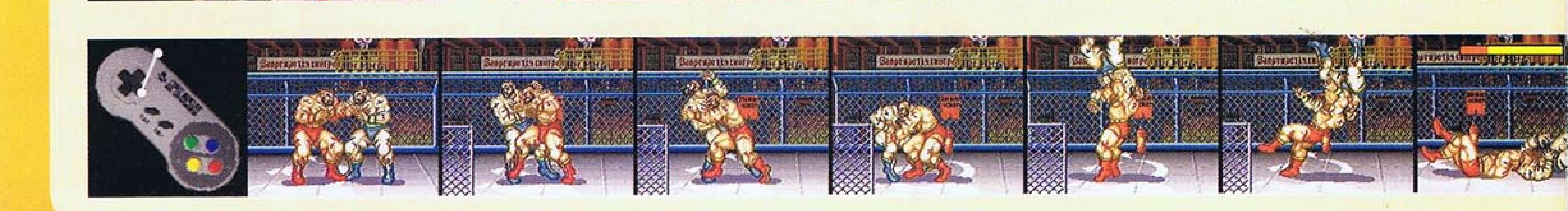
Si te sitúas my cerca de tu adversario y **te agachas para presionar el botón "L"**, cogerás a tu contrincante por los pies y **lo lanzarás por los aires.**

Impulso de estomago

Este movimiento se consigue presionando **el botón "X" o "L" cuando estés agachado cerca de tu adversario**. Las consecuencias de esta técnica las







VERSUS

BALROG

La musculatura de **Balrog** no te asusta, pues la tuya es más impresionante. Para vencerle deberás cubrirte hasta que se acerque a tí. Es entonces cuando deberás pulsar **la "X" o la "L"** para atraparlo en una de tus llaves o golpearlo si lo primero no ocurre.

SAGAT

El enfrentamiento con él único personaje más alto que tú ha llegado. **Saltar sus bolas de fuego para golpearle en el aire con el botón "R"** es la mejor táctica. Si se acerca demasiado agarralo con la **"X" o la "L".**

DHALSIM

Debido al enorme tamaño de **Zangief,** tendrás que impedir que se acerque a tí. Utilizando **la Llama Yoga** si se acerca o, en otro caso, **el Fuego Yoga** la victoria es segura. Lo mejor para derrotar a esta masa de musculos es usar **golpes aéreos.**

BISON

Derrotar a **Mr. Bison** no es nada fácil. Tu única posibilidad consiste en utilizar cualquiera de tus múltiples llaves y **golpearle repetidas veces con el botón "Y" cuando se levante.** Si te cubres bien podrás realizarlo varias veces o **ganar por tiempo.**

VEGA

Para vencer a **Vega** deberás **caminar hacia atrás cubriéndote.** Cuando se acerque lo suficiente emplea cualquiera de tus llaves que hagan acabar con tu enemigo en el suelo. Cuando se esté levantando **ve hacia él para atraparlo.**



HONDA



Si caminas hacia atrás y esperas a que se acerque, podrás derrotarlo con una de tus llaves **de cuerpo a cuerpo.** Aunque la diferencia de tamaño es enorme, vencerle es posible si no permites que se acerque a tí.

BLANKA



La técnica para vencer a **Blanka** consiste en utilizar tu **ataque giratorio** con el botón "R" y cubrirte inmediatamente después. Realizando estos movimientos, solo deberás tener cuidado con **la electricidad** de Blanka.

GUILE



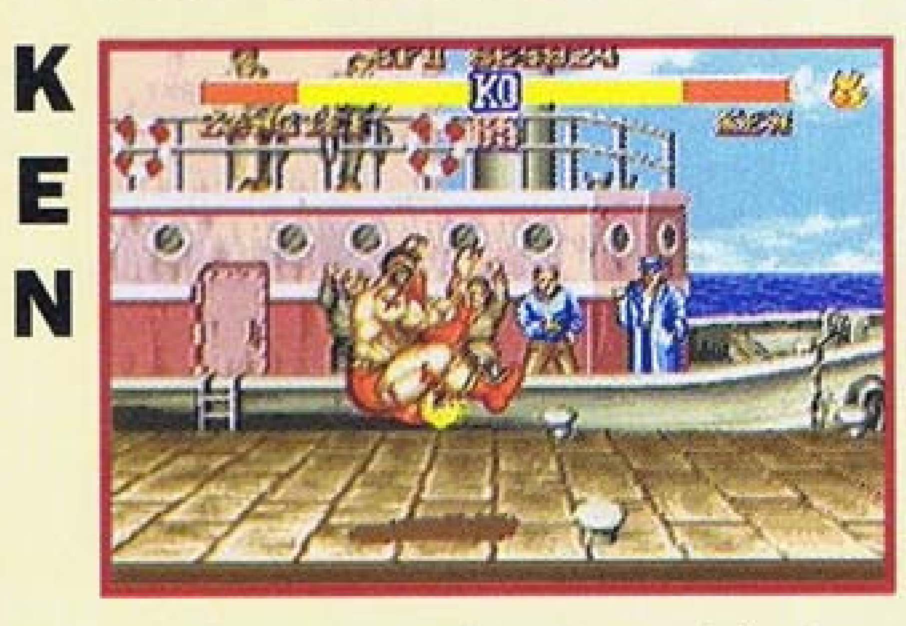
Para derrotar a **Guile** no tendrás más que caminar hacia él para **agarrarlo con una de tus llaves.** Aunque recibirás algún golpe, no olvides que tu fuerte es el **cuerpo a cuerpo.**

RYU



Dos son los movimientos que te llevarán a la victoria: utilizar **cualquiera de las llaves** de cuerpo a cuerpo o **saltar hacia Ryu cuando lance una bola de fuego** y golpearle presionando "R" en el aire.

KEN



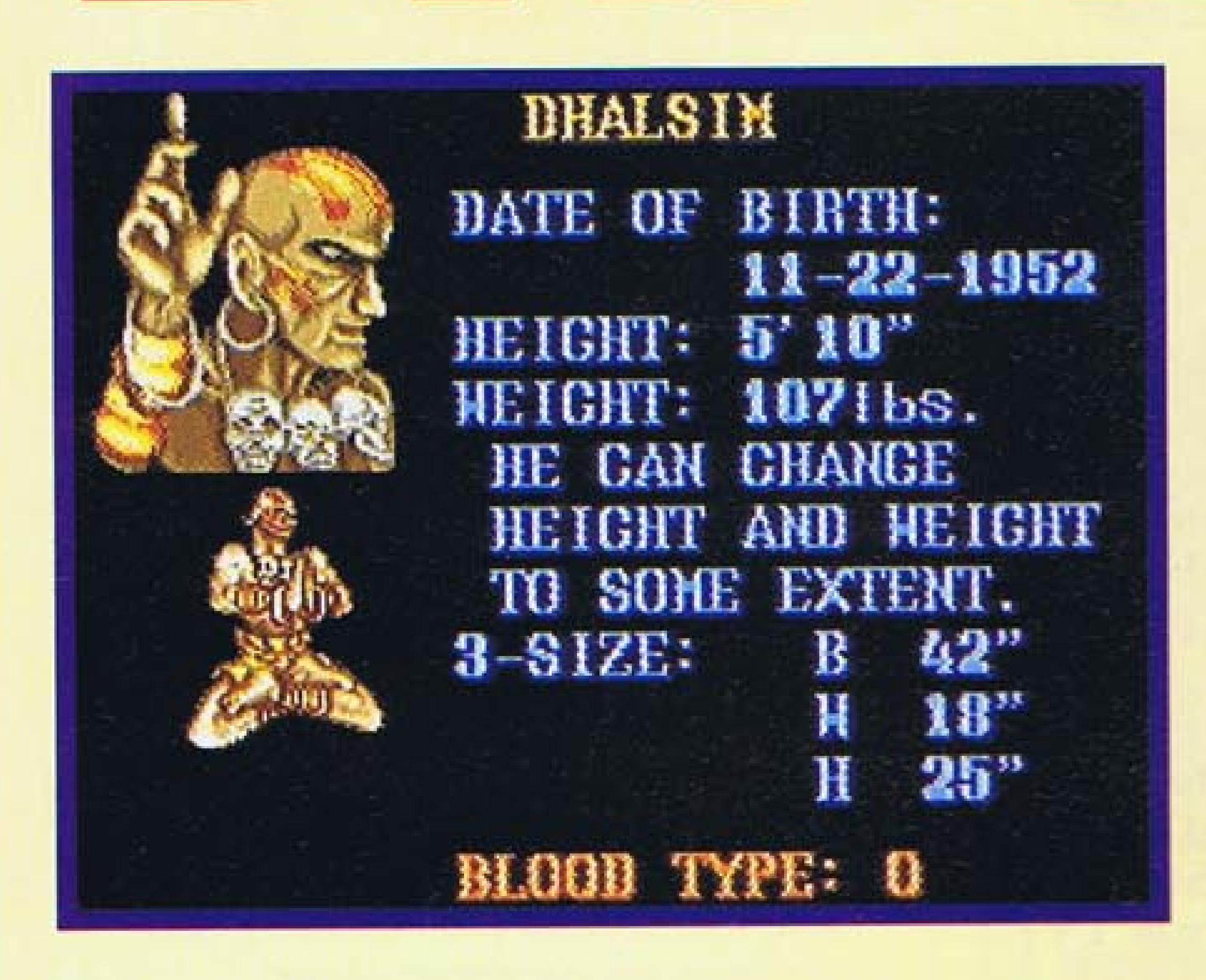
Para vencer a este rubio guaperas deberás dirigirte constantemente hacia él. Cuando la distancia sea la adecuada presiona **el botón "X"** para tratar de atraparlo o, en otro caso, sacudirle **un tremendo puñetazo.**

CHUN



Debido a la gran diferencia de tamaños que existe a tu favor, deberás de ir al **cuerpo a cuerpo** para acabar con esta bella dama. Si Chun Li salta, **trata de ganarle la espalda** para machacarla con tu llave más poderosa.

DHALSIM

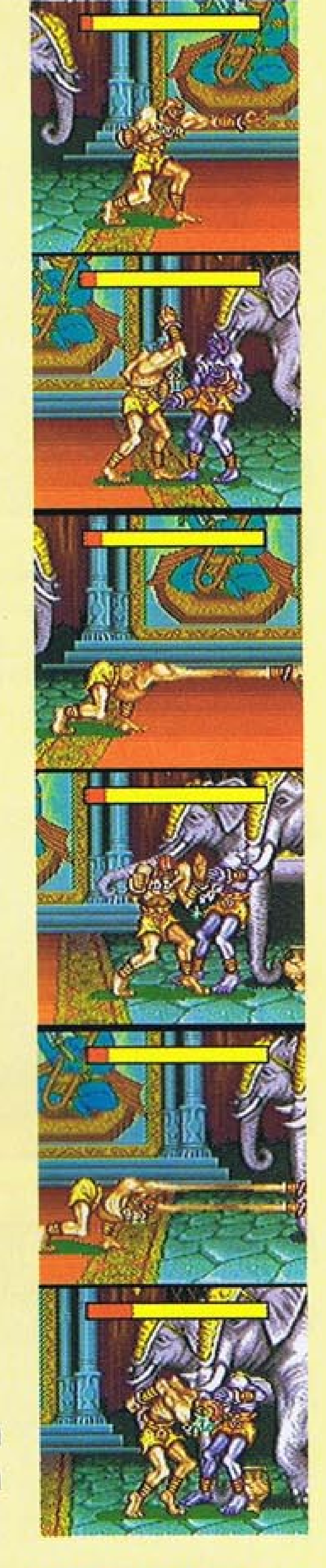


Procedente de la India llega uno de los luchadores **más excéntricos** que participan en este gran torneo. La razón que ha impulsado a Dhalsim a participar en este campeonato es la de **probar sus misteriosas técnicas de yoga** antes de elevarse a un estado superior de consciencia.

Cualidades: La posibilidad de **estirar su cuerpo,** variando de esta forma su peso y estatura.

Defectos: La **enorme lentitud** de este luchador le convierte en uno de los más débiles del torneo.

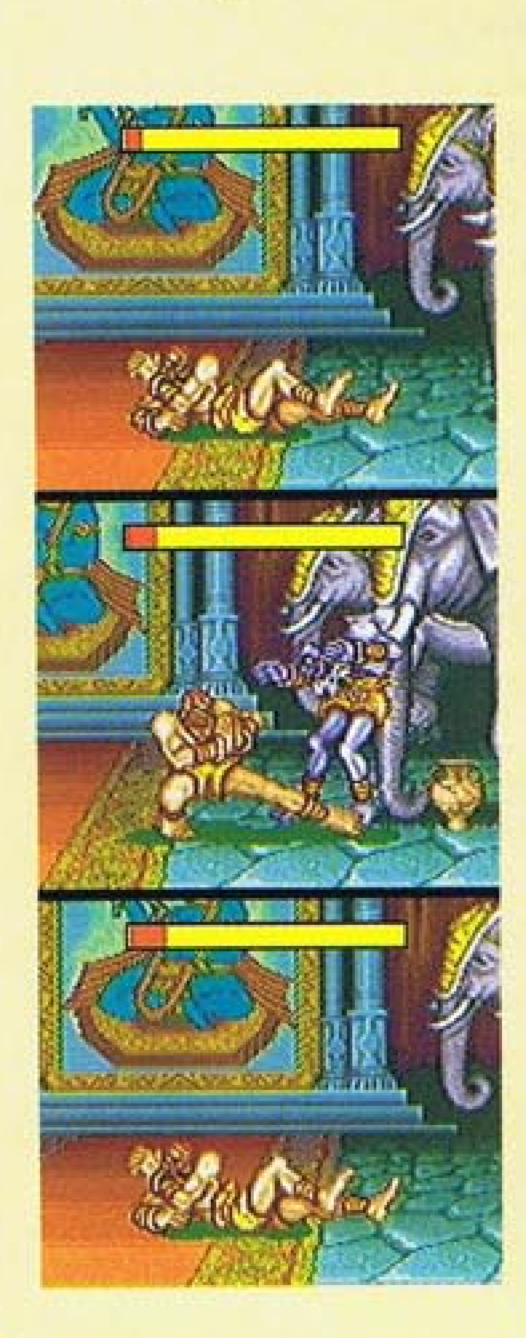
Golpes especiales: **Fuego y LLama Yoga.**



PATADAS

Para golpear a tu adversario con una patada deberás pulsar uno de estos tres botones: **"R", "A" o "B".** Como puedes observar, al realizar esta acción, Dhalsim alargará su pierna para alcanzar a su adversario.

Hay que destacar un golpe: si presionas el boton "R" cuando te encuentres en la altura máxima de un salto, **realizarás un ataque giratorio.**







PUÑETAZOS

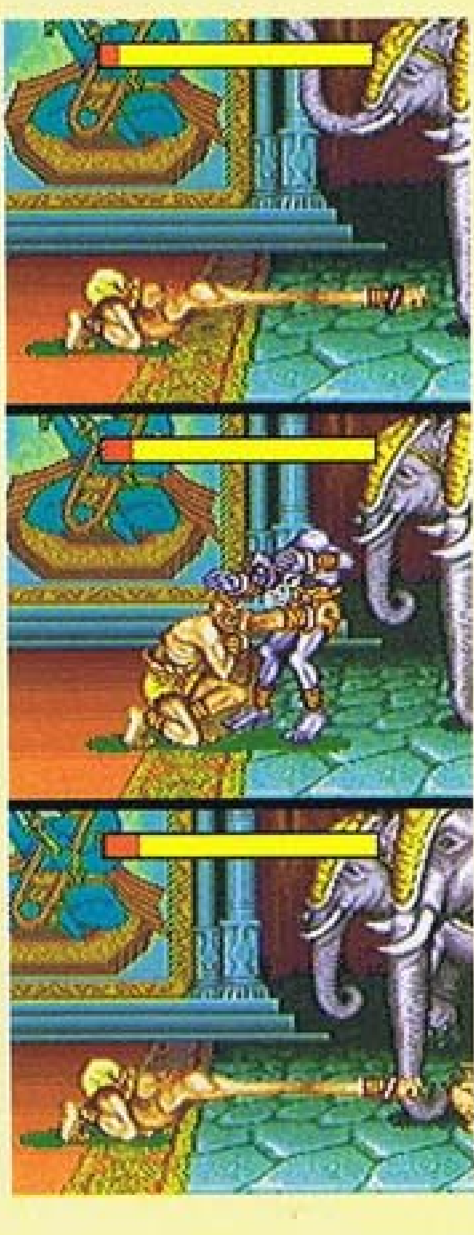
Cuando presiones uno de los botones de puñetazo ("L", "X" o "Y"), Dhalsim **estirará su brazo** para golpear a un contrincante.

Si te encuentras cerca de tu rival y pulsas el boton **"L"**, le sacudirás **un cabezazo**.

Para realizar el ataque giratorio deberás **saltar y presionar el boton "R"** cuando estés en la altura máxima.







GOLPES ESPECIALES

Fuego yoga

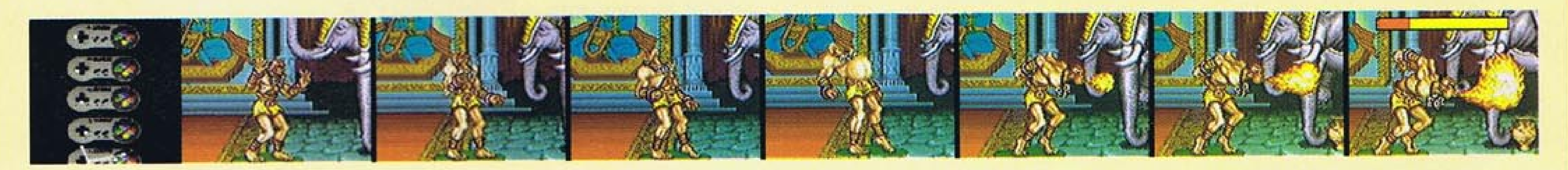
Como todo buen fakir, nuestro personaje es capaz de producir en su estomago **una bola de fuego**, que saldrá despedida por el aire para impactar con el cuerpo de algún rival. Para realizar esta técnica deberás realizar los siguientes movimientos: **"abajo", "diagonal inferior derecha" y "derecha"** junto con un botón de puñetazo. La teclas "L" e "Y" determinarán **la velocidad de la bola.**



Llama yoga

Se trata de una técnica bastante similar al Fuego Yoga. En esta ocasión, Dhalsim utilizará l**a energía mística** que posse para producir **una enorme llama que saldrá por su boca** para abrasar a cualquier personaje que se acerque.

La realización de esta espectacular técnica se consigue siguiendo la siguiente secuencia de pulsaciones en tu mando: "izquierda", "diagonal izquierda inferior", "abajo", "diagonal

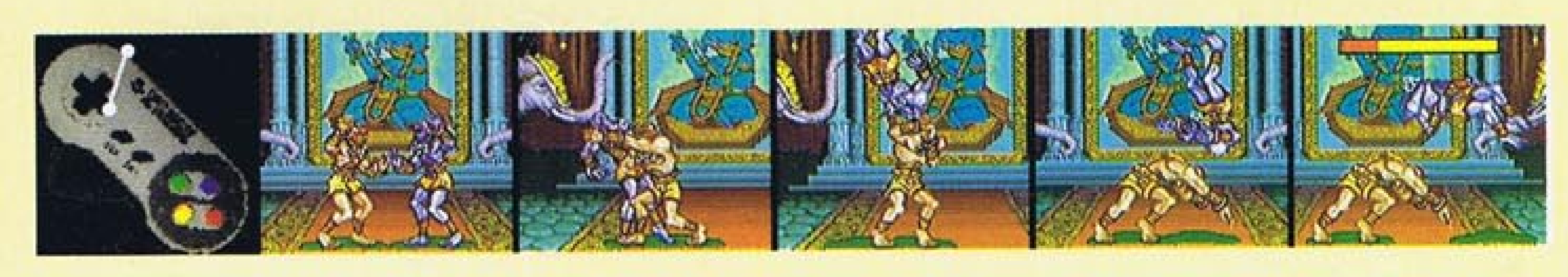


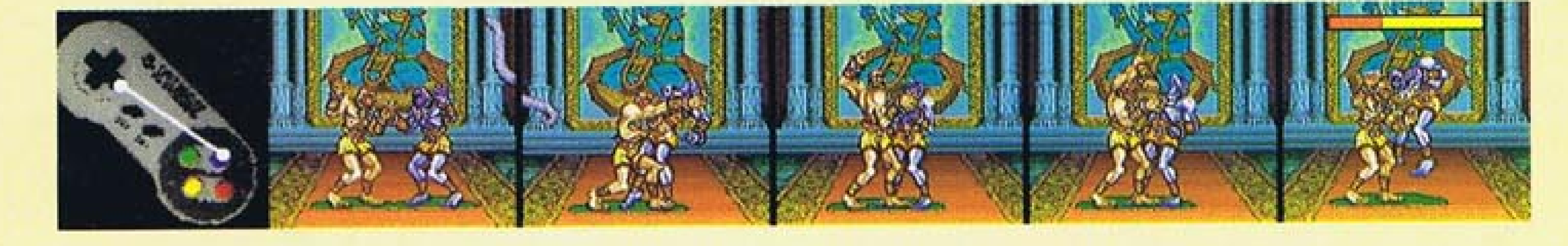
LLAVES



Lanzamiento del brazo

Se trata de un movimiento bastante efectivo, pues





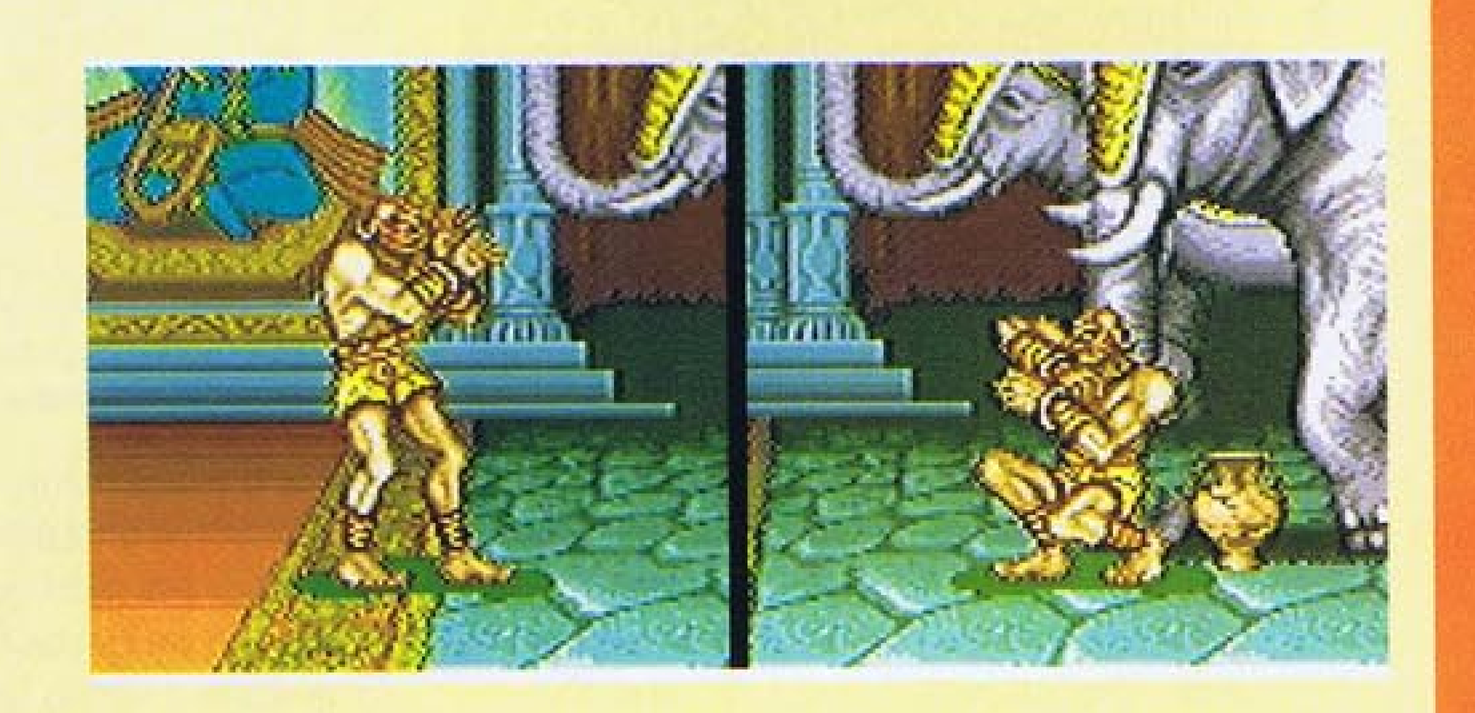
conseguirás alejar a tu enemigo además de hacer que su energía se decremente considerablemente. Si te encuentras cerca de tu contrincante y **presionas el botón "L"** , conseguirás agarrarle para lanzarle lo más lejos posible.

Yoga Nugie

Si te encuentras cerca de tu contrincante y pulsas **el botón "X"** mientras caminas hacia él, conseguirás realizar esta potente técnica. Como puedes observar en las imágenes, este movimiento consiste en

DEFENSA

Para sacar mayor partido a las características de Dhalsim, deberías **mantenerte siempre a una gran distancia de tus contrincantes** para golpearlos estirando tu cuerpo. Si tu adversario ha conseguido acercarse a tí y está a punto de golpearte, la mejor forma de evitar este desgraciado suceso consiste en **cubrirse rápidamente en la forma adecuada.**



BALROG

Si no quieres que tu escuálido cuerpo reciba el puñetazo del boxeador más fuerte del mundo, deberás **permanecer lo más lejos posible de Balrog.** Desde la lejanía deberás utilizar el **Fuego Yoga.** Si se acerca usa tu **LLama Yoga.**

SAGAT



Para vencer a este adversario deberás permanecer a una distancia tal que puedas alcanzarle lo justo **estirando tu brazo con el botón "X" o "L".** Su bolas de fuego las podrás contrarrestar con la Llama o con el Fuego Yoda. Para derrotarle, **hazle un** barrido, agachado, **con el botón «R».**

ZANGIEF



Debido al enorme tamaño de Zangief, tendrás que **impedir por todos los medios que se acerque a tí.** Lo mejor para derrotarle es usar **golpes aéreos.** Pero, ¡cuidado!, si consigue agarrarte será tu perdición. Así que salta, golpea y aléjate.

BISON

Permanece en una esquina para lanzar el **Fuego Yoda** cuando se aleje con un salto. Si se aleja caminando utiliza **un puñetazo.** Permanece en el borde del decorado y no dejes de cubrirte. Te será fácil vencer si utilizas una de tus patadas aéreas.

VEGA

La verdad es que intentar vencer a Vega con Dhalsim **es casi un sueño.** Para vencer a nuestro compatriota deberás **mantenerte siempre en constante movimiento** (a ser posible por los aires) y asestarle **golpes aéreos.**



VERSUS

HONDA

Aunque la diferencia de tamaño es enorme, vencer a Honda es posible **si no permites que se acerque a tí.** Abrásale con cualquiera de tus movimientos especiales o **golpéale alargando tu cuerpo.**

BLANKA



La técnica para vencer a **Blanka** consiste en utilizar tu **ataque giratorio con el botón "R"** y cubrirte inmediatamente después. Utiliza tu mejor arma: **el salto.** En el aire te será muy fácil golpear al monstruo.

GUILE



Aunque Dhalsim no es un gran luchador en el cuerpo a cuerpo, para derrotar a Guile no tendrás más que **caminar hacia él para agarrarlo con una de tus llaves.** Aunque recibás algún golpe, no dejes de realizarlo.

RYU



Vencer a Ryu con Dhalsim es **muy fácil**. Gracias a la constante realización del Puño de Dragón por parte de Ryu, podrás golpearle, cuando este a punto de caer al suelo, presionando el botón **"L" o el "X".**

KEN

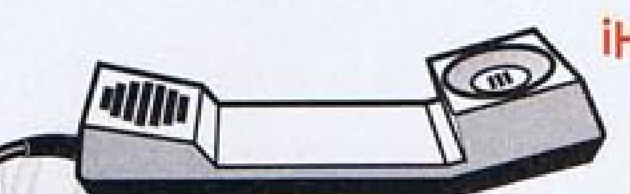


Junto con Ryu, Ken es el luchador más fácil de vencer. La constante realización de su Puño de Dragón permitirá golpearle, desde la lejanía, con **alguno de tus puñetazos.** La táctica para derrotar a Ken es la misma que la de contra Ryu.

CHUN LI



El mejor golpe contra Chun Li es la patada de pie con el botón **"R" o con el "B".** Si realiza la patada relámpago utiliza el Fuego o la Llama Yoga. Si se te acerca sin golpearte, no dudes en **lanzarla por los aires.**

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

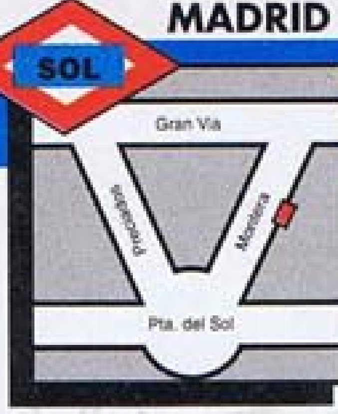
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

91 3802892

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



MADRID — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel: 527 82 25 — ABRIMOS SABADOS TARDE



MADRID — Calle Montera, 32, 2º — Tel: 522 49 79



BARCELONA — Carrer de Pau Claris, 106 — Tel: 412 63 10 — 10,30 A 8,30 ININTERRUMPIDO DE LUNES A SABADOS



ZARAGOZA — Cent.Comercial Independencia Local 100 B-2 (Planta Alta) — Tel: 21 82 71 — ABRIMOS SABADOS TARDE



SALAMANCA — Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81



No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	9490	EARTH DEFENSE FORCE	9900	KING OF THE MONSTER	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H	9490	SUPER MARIO PAINT	11990	SUPERTENNIS	6990
BEST OF THE BEST	9990	EURO FOOTBALL	8990	LEMMINGS	9900	SPIDERMAN X MEN	9990	SUPER MARIO WORLD	7990	TOP GEAR	9900
BLAZING SKIES	9490	F ZERO	6990	PILOTWINGS	8490	SUPER ADVENTURE ISLAND	9990	SUPER PROBOTECTOR	8990	TORTUGAS IV	9990
CHESS MASTER	8990	F1 EXHAUT HEAT	10990	POPOULUS	9990	SUPER AXELAY	9990	SUPER R-TYPE	6990	UN SQUADRON	9990
DARIUS TWIN	9900	HYPER ZONE	7900	PRINCE OF PERSIA	9990	SUPER CASTELVANIA	9490	SUPER SMASH TV	8990	WHIRLO	9990
DRAGON LAIR	9990	KICK OFF	9990	RIVAL TURF	9900	SUPER GHOUL´S & GHOST	8990	SUPER SOCCER	6990	ZELDA	7990



18.900

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
PAD DINA-1	2.990
SN PROPAD (transparente)	3.390
SUPER CONTROL PAD	6.990
SCOPE POUCH	5.995

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

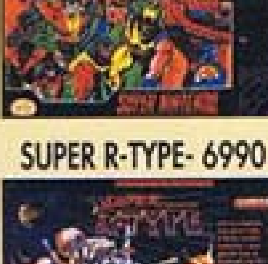

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


ANGLER- 4525


MALETIN- 4490



ANOTHER WORLD- 10490 · ROBOCOP III- 9490 · MICKEY MOUSE- 12490 · BARTS NIGHTMARE- 9990 · SUPER MARIO KART- 8490



SPIDERMAN/XMEN- 9990 · JOE & MAC- 9990 · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA) · MAGIC SWORD- 10990 · SUPER PARODIUS- 9990






SUPER R-TYPE- 6990 · SUPER CASTELVANIA IV-9490 · U.N. SQUADRON- 9990 · FINAL FIGHT- 9900 · WWF- 9490

NOVEDAD

GAME BOY



GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990



GAMEBOY + TETRIS 11.900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

ADDAMS FAMILY	4990	DRAGON LAIR	4490	PRINCE VALLANT	4990
ADVENTURE ISLAD	4990	DUCK TALES	4490	ROBIN HOOD	5390
ALIEN 3	4990	FERRARI GRAND PRIX	4990	ROBOCOP II	4990
BART VS JUGGERNUTS	4990	HOOK	4990	ROGER RABBIT	5490
BATTLETOADS	5490	KIRBY´S DRCAM LAND	3890	SNEAKY SNEAKS	5390
BLADES OF STEEL	4490	LEMMINGS	4990	SPIDERMAN 2	4990
BLUE BROTHERS	4990	MARIO & JOSHI	3890	SUPER MARIO LAND	3890
BOMB JACK	4490	MEGA MAN 2	3890	TERMINATOR 2	3890
BUGS BUNNY	3890	MICKEY	5390	TINY TOONS ADVENTURE	4900
CASTELVANIA II	4490	NBA 2	5400	TORTUGAS NINJA 2	5390
DIG DUG	4990	NEMESIS	4490	TRACK & FIELD	4990
DOUBLE DRAGON 2	4990	NEMESIS 2	5490	TRACK MEET	4990
DOUBLE DRAGON 3	4990	NINJA GAIDEN	4900	WWF	4990
DR. FRANKEN	4490	PHANTON MISSION	5490	WWF 2	4990

OFERTAS



Alleway	2990	Gargoyles	2595
Booxle	2990	Golf	2990
Boulder Dash	2595	Jordan vs Bird	2990
Bubble Bobble	2990	Kung Fu Master	2595
Castelvania	2990	Marble Madness	2990
Chessmaster	2990	Megaman	2990
Choplifter 2	2990	Navy Seals	2990
Dr. Mario	2990	NBA	2995
Dyna Blaster	2595	Paperboy 2	2990
F1 Racer	3395	Pimball	2595
		Prince of Boblete	2595
		R-Type	2595
		Robocop	2990
		Solar Striker	2990
		Spiderman	2595
		ßuper RC Pro Am	2595
		Tennis	2990
		The Hunt for Red October	2990





HUDSON HAWK P.V.P. – 4990 · DARKMAN P.V.P. – 4990 · BEST OF THE BEST P.V.P. – 5490 · STAR WARS P.V.P. – 5490 · UNIVERSAL SOLDIERS P.V.P. – 5490 · McDONALDLAND P.V.P. – 4990 · TERMINATOR 2 (Coin op) P.V.P. – 4990 · PARASOL STAR P.V.P. – 4990 · SUPER MARIO LAND P.V.P. – 4990 · KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 4990

NOVEDAD

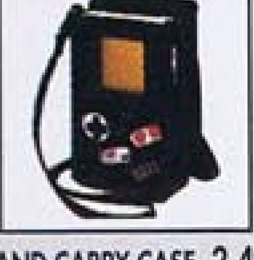
GAME BOY — COMPLEMENTOS — GAME BOY

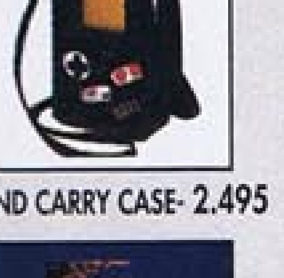

ILUMINACION- 1.950


LUPA- 1.595


ALTAVOCES- 1.895


CARRY CASE- 1.795


PLAY AND CARRY CASE- 2.495


MALETIN ATTACHE- 3.295


BATERIA NUBY- 4.995


ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 4.190 · LUZ Y LUPA- 3.395


BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295

GAME PACK- 1.395

ADAPTADOR COCHE- 1.595


PRO POUCH- 1.995

HANDY BOY- 5.990


HANDY CARRY- 890

HANDY POWER KIT- 8.790


HIP POUCH- 1.690


LOGIC 3 CARRY- 2.190

Nintendo

NINTENDO + 1 MANDO 9.890

NINTENDO + 2 MANDOS 10.580

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS 13.780

ACTION SET 19.435

SUPER SET 24.480


OFERTA ESPECIAL

ADVENTURE ISLAND II	8990	STREET GANGS	7990
BART US THE WORLD	8990	SUPER MARIO	5990
BATTLETOADS	8990	SUPER MARIO 2	7990
CAPTAIN PLANET	6990	SUPER MARIO 3	8990
DOUBLE DRAGON 2	8990	TALESPIN	8990
DYNA BLASTER	7100	TERMINATOR 2	8990
JOE &MAC	8990	TETRIS	6990
MANIAC MANSION	9990	THE FLINSTONES	8990
MEGA MAN 2	7990	THE LEYEND OF ZELDA	7990
MEGA MAN 3	7990	TRACK & F. IN BARCELONA	6990
NORTH&SOUTH	7500	TURTLES 2	7990
PANIC RESTAURANT	8990	WORLD CUP	6990
ROBOCOP	6500	WRESTLEMANIA	6990
SHADOW WARRIOR II	7990	ZELDA 2	8990

DESCUENTA A ESTAS OFERTAS 500 Ptas.

OFERTAS

Addams Family	6990
El Imperio Contraataca	7790
Elite	8400
Galaxy 5000	7450
Hook	6990
Kick Off	8400
Lemmings	6990
McDonalLand	6990
New Zealand Story	6990
Rainbow Island	6990
Star Wars	7790
Super Turrican	7950
Sword Master	7490
Ultimate Air Combat	7490

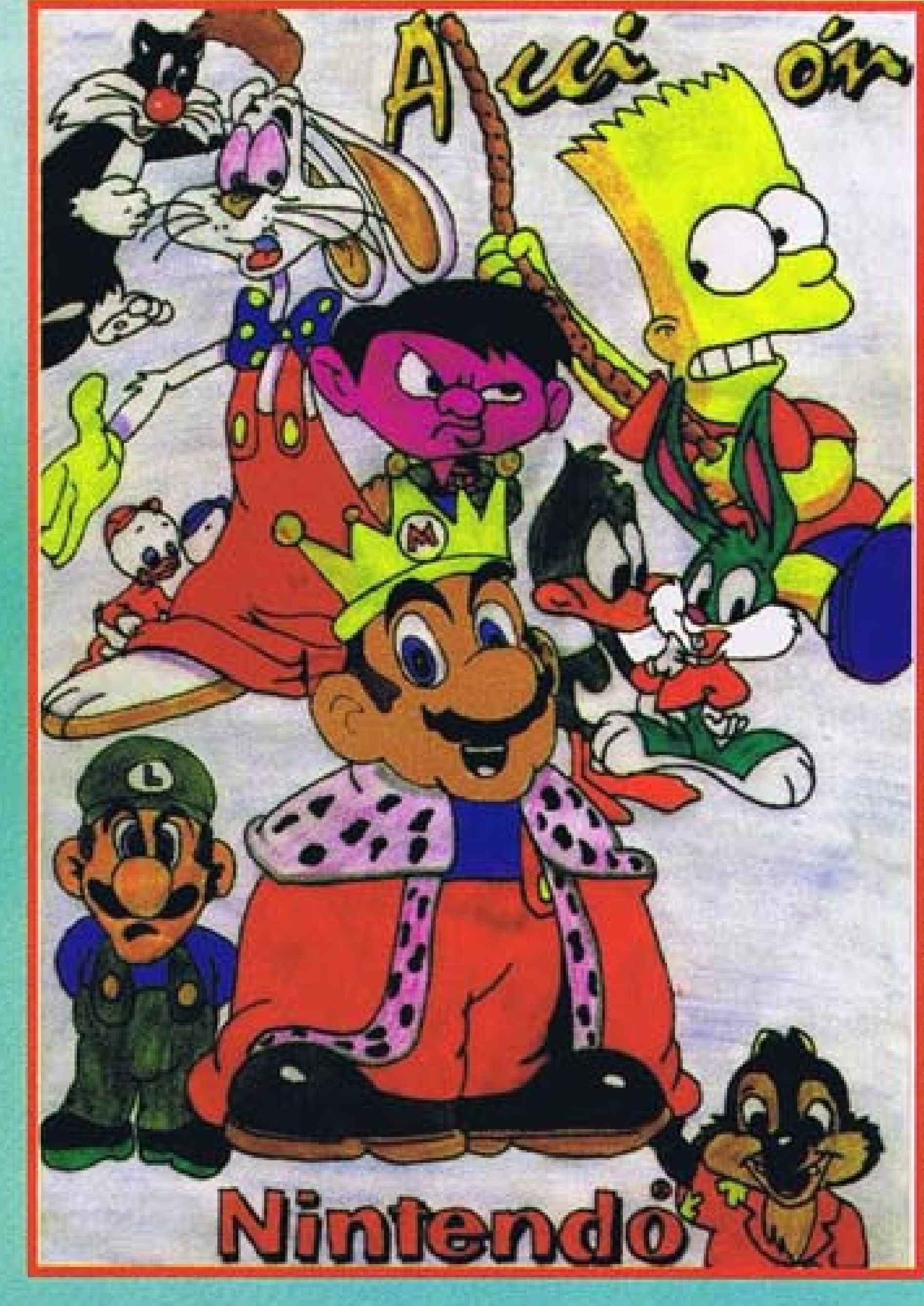
Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	3900
Four Scores	5900
Organizador de Juegos	1295
Super Controller	990

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

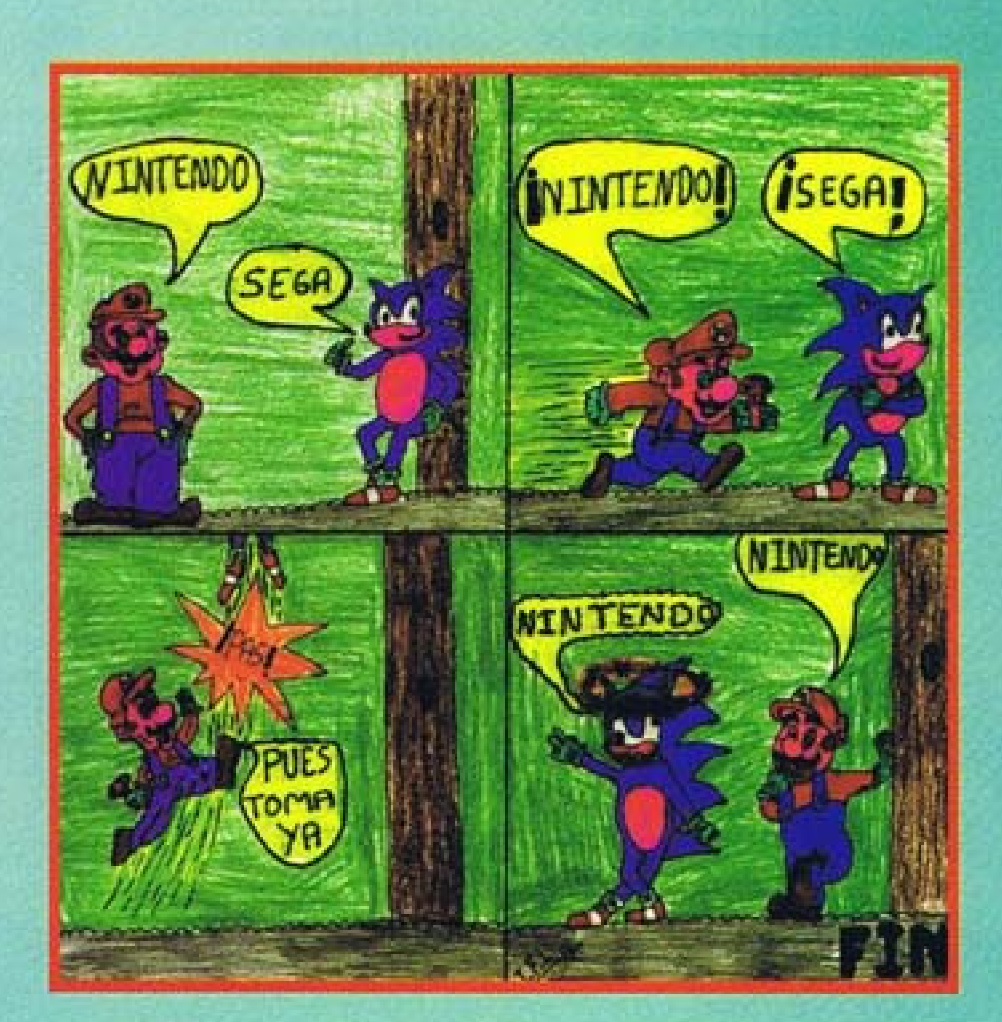
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

ZONA ZERO



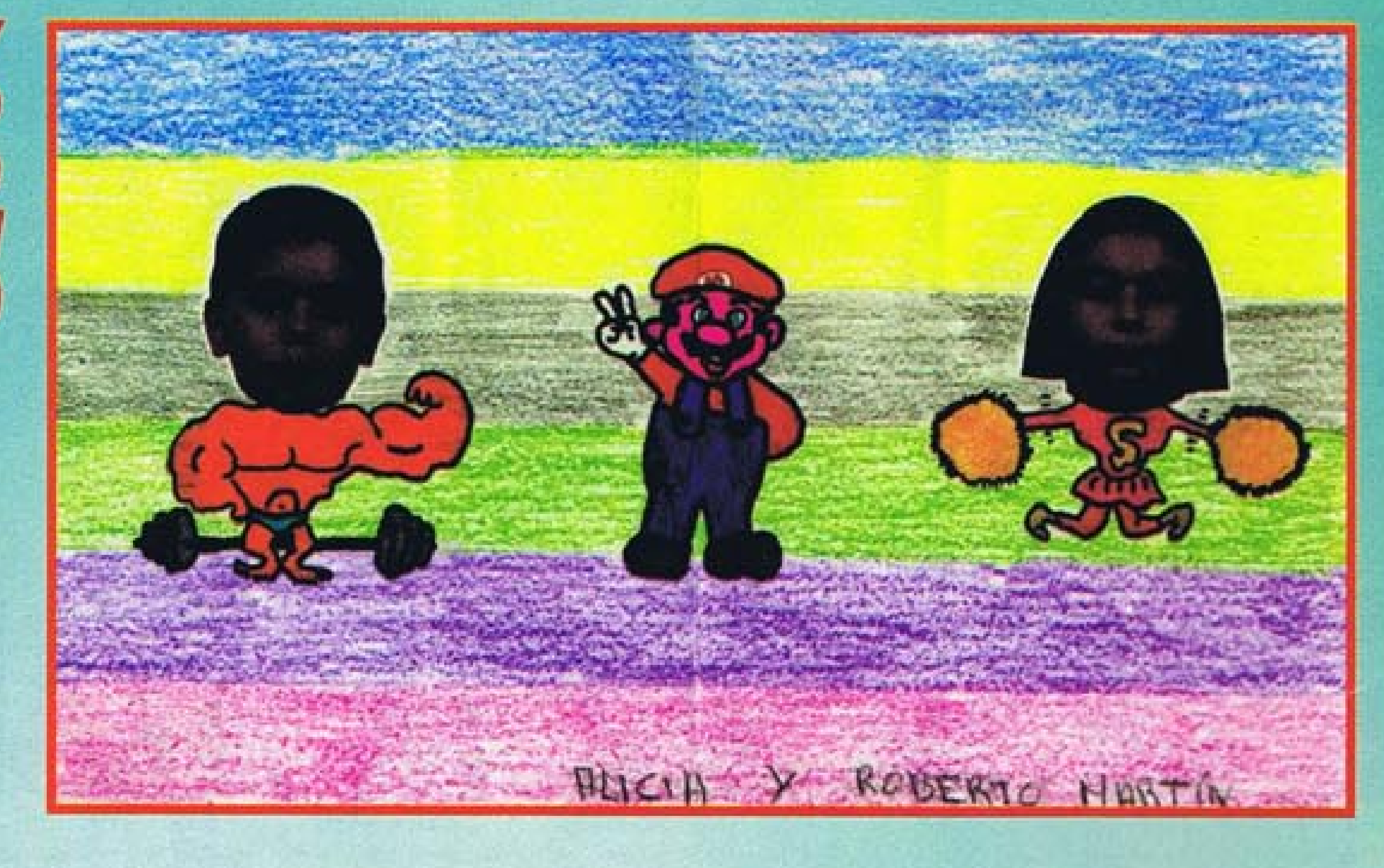
Daniel Merino
BERGA (BARCELONA)

Igor Martín Rodríguez
(PALENCIA)



Jorge Pérez López
(LEÓN)

Alicia y
Roberto
Martín
ALCORCÓN
(MADRID)





Raúl Peris Maset
(VALENCIA)

Carlos Gil Martín
(SALAMANCA)







Verónica López Ardura
(BILBAO)

Pedro Cano Barrio
VALDEPEÑAS
(CIUDAD REAL)

A VECES LLEGAN CARTAS...

JAIRO ORTIZ MOYA
(HUELVA)

CLARAS

ta completa de video-juegos. En la que cuando se examina un juego te enteras hasta la talla de carzoncillos del programador y donde puedes ver como son los nuevos juegos que salen y

JESÚS SERRANO
(ZARAGOZA)

SIMPÁTICAS

En fin, que ya me he despachado a gusto y me siento mucho mejor... Por cierto, si has llegado hasta aquí, bebete otra coca-cola a tu salud. ¡Que paciencia, Tio;

VENGATIVAS

¡EH! Colegas de nintendo acción, si alguno de estos dibujos sale publicado ¿podríais poner al lado? "Para que aprendan "VIRUTA"" Por favor pomello.

RAMÓN MONTAÑANA (VALENCIA)

JOSE ANTONIO SILVA
(SEVILLA)

AGRADECIDAS

Soy un gran aficionado a vuestra revista y un consolega de la N.E.S.; os felicito a todos los que hacéis posible ver mes a mes esta revista y sobre todo por el fascinante trabajo sobre el "Street Fighter II", que es una pasada.

CÓMICAS

Ojalá que publiquéis mi carta pero con letra a maquina. Lo siento por la letra pero es que tengo ipo

GUILLERMO FERNÁNDEZ (MADRID)

P.D: Me gustaría haberos mandado un bello dibujo o un insuperable Record, pero no soy ni un buen dibujante ni soy un "manitas de mi consola".

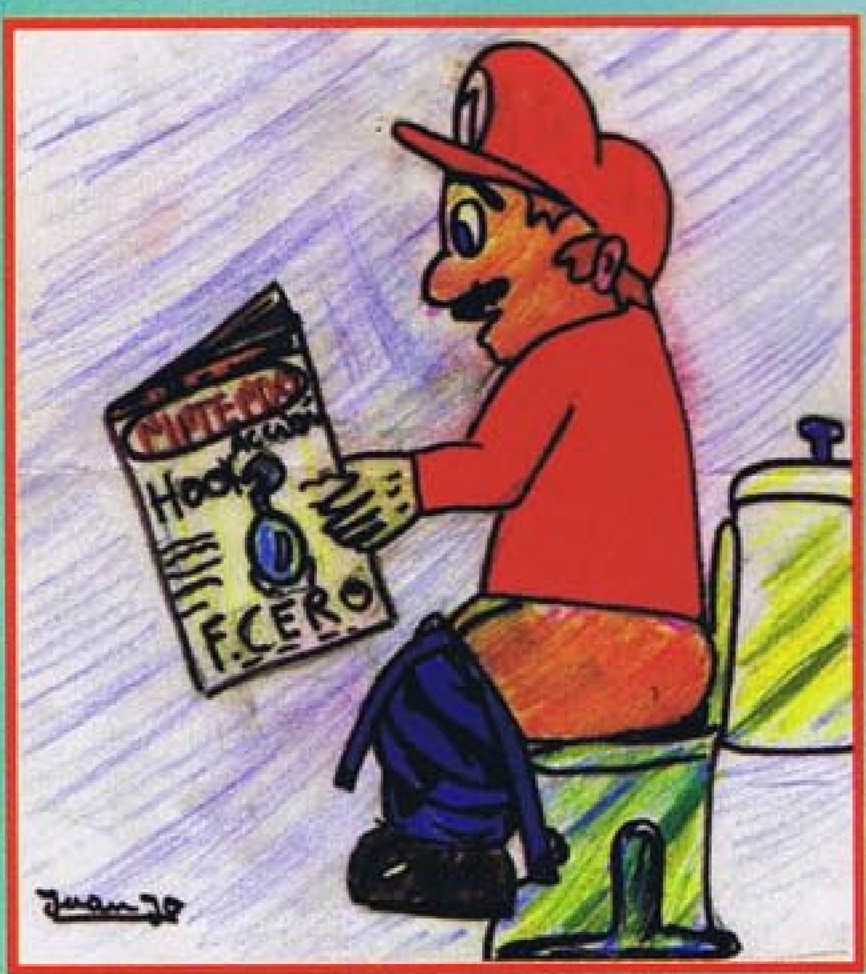
MODESTAS

RENE FREIRE (LA CORUÑA)

comprarme un juego. Doy las gracias a los que trabajan en esta revista sin ellos no hay mundo.

EXAGERADAS

OSCAR MARTÍNEZ
ELDA (ALICANTE)



Juanjo Páez Acuarez
CALASPARRA (MURCIA)



M. José Quiñones Pajares
(GERONA)

RECORDS

Agradecemos el envío de las fotos de vuestros records. La mala calidad de algunas nos ha impedido publicarlas. Os animamos de nuevo a que nos remitáis vuestros records favoritos. Seguid así chicos que vais por buen camino.

10	342	4	3
11	142	3	3
12	393	4	3
13	545	5	3
14	443	4	3
15	258	4	3
16	429	4	4
17	484	5	3
18	207	3	4
IN	3243	36	29
TOTAL		72	58
SCORE			-14

GOLF
Santiago Peris Plaza, de Melilla. -14 en el Golf.

SUPER MARIO BROS.
©1985 NINTENDO
1 PLAYER GAME
2 PLAYER GAME
TOP- 136600

SUPER MARIO BROS
Guillermo Glez-Novelles, de Sevilla. 136.600. puntos en Super Mario Bros.

SUPER MARIO WORLD
Alberto Sánchez Hernández, de Alicante, nos manda la prueba de su conclusión del Super Mario World. Enhorabuena.

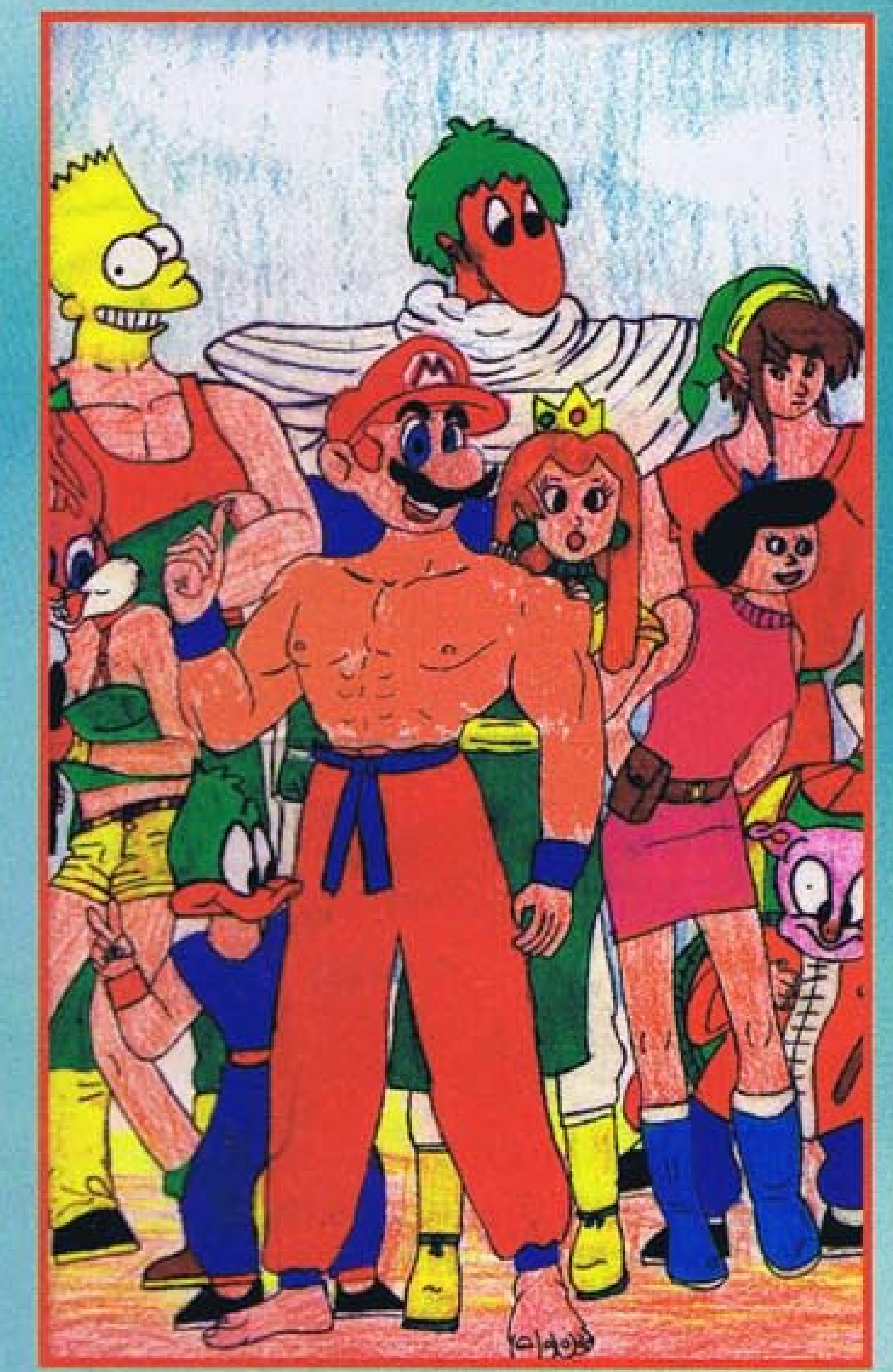






Daniel Pascual Ruíz
ALCALÁ DE HENARES

Mario y Marta Porcel
MONTEFRÍO (GRANADA)





Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te enviaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo tú podras conseguir.

Y recuerda que debes enviar tu carta a:
HOBBY PRES S.A.
NINTENDO ACCIÓN
C/ De los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: ZONA ZERO.







La Estrella del nuevo Super Pack

Super Nintendo presenta
la conversión más fantástica
de la mejor superproducción de todos los tiempos:
Super Star Wars.

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador . . .
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA,** con un precio inigualable en toda la galaxia.

EL SUPER PACK ESTRELLA
Incluye:
- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

CID FCA!